



Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistluste Premium ja Esiliigade juhend

Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 11.11.2015

SISUKORD

Preambul	4
I ÜLDSÄTTED	4
Artikkel 1 – Reguleerimisala	4
Artikkel 2 – Mõisted	4
Artikkel 3 – Organiseerimine	5
Artikkel 4 – Kommertsõigused	6
Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused	6
Artikkel 6 – Aus mäng	6
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	6
Artikkel 7 – EJL-i kohustused	6
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused	7
Artikkel 9 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused	8
III AUTASUSTAMINE	8
Artikkel 10 – Karikad	8
Artikkel 11 – Medalid, diplomid jm auhinnad	9
IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE	9
Artikkel 12 – Võistlustest osavõtjad	9
Artikkel 13 – Võistkonna registreerimine	11
Artikkel 14 – Liiga liikmemaks	11
V VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD	11
Artikkel 15 – Mängureeglid	11
Artikkel 16 – Vaheaeg poolaegade vahel	11
Artikkel 17 – Võistluste süsteem	12
Artikkel 18 – Üleminekumängud	13
Artikkel 19 – Penaltilöögid	13
VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE	13
Artikkel 20 – Mängupäevad	13
Artikkel 21 – Mängu alguse kellaajad	14
Artikkel 22 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad	14
Artikkel 23 – Mängu ärajäämine	14
Artikkel 24 – Mängu katkestamine	14
VII STAADIONID	15
Artikkel 25 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile	15
Artikkel 26 – Nõuded kunstmuruväljakutele	16
Artikkel 27 – Kodustaadioni registreerimine ja vahetamine	16
Artikkel 28 – Valgustus	17
Artikkel 29 – Kell ja tabloo	17
Artikkel 30 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink	17
VIII MÄNGIJATE REGISTREERIMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS	17
Artikkel 31 – Mängijate ülesandmine	17
Artikkel 32 – Õigus osaleda mängus	19
IX MÄNGUVORMID	21
Artikkel 33 – Mänguvormid	21
X MÄNGUDE KORRALDAMINE JA TURUNDAMINE	22
Artikkel 34 – Mängu turundamine	22
Artikkel 35 – Reklaam mängupaikades	22
Artikkel 36 – Muud Võistlustega seotud reklaammaterjalid	23
Artikkel 37 – Mängueelse informatsiooni ankeet	23
Artikkel 38 – Lipud	24
Artikkel 39 – Mängijate saatjad	24
Artikkel 40 – Turvalisus	24
Artikkel 41 – Meditsiiniline abi	24
Artikkel 42 – Neljanda kohtuniku varustus	25

Artikkel 43 – Mängupallid	25
Artikkel 44 – Pallipoisid	25
Artikkel 45 – Piletimüük	25
Artikkel 46 – Teadustus	25
Artikkel 47 – Mängukava	25
Artikkel 48 – Toitlustus	26
Artikkel 49 – Pealtvaatajate aruanne	26
Artikkel 50 – Kodumängude salvestamine	26
XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED	26
Artikkel 51 - Stardiloend	26
Artikkel 52 – Võistkondade saabumine	26
Artikkel 53 – Mänguprotokoll	26
Artikkel 54 – Protokollis esitatud mängijate asendamine	28
Artikkel 55 – Mängueelne koosolek	28
Artikkel 56 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	29
Artikkel 57 – Mängijate vahetamine	29
Artikkel 58 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	29
Artikkel 59 – Mänguprotokolli edastamine EJL-le	29
XII KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID	30
Artikkel 60 – Kohtunike määramine	30
Artikkel 61 – Mänguinspektorid	30
Artikkel 62 – Kohtunike ning mänguinspektori saabumine mängupaika	30
Artikkel 63 – Kohtunike hilinemine	30
Artikkel 64 – Kohtuniku terviserike	31
XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	31
Artikkel 65 – EJL distsiplinaareeskirjad	31
Artikkel 66 – Hoiatused ja eemaldamised	31
Artikkel 67 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	32
Artikkel 68 – Protesti esitamine	33
XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE	34
Artikkel 69 – Doping	34
Artikkel 70 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine	34
XV MEEDIA	35
Artikkel 71 – Suhtlemine meediaga	35
Artikkel 72 – TV- ja internetiülekanDED	36
XVI LÕPPSÄTTED	37
Artikkel 73 – Vaidluste lahendamine	37
Artikkel 74 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	37
Artikkel 75 – Lisad	37
Artikkel 76 – Jõustumine	37
<i>LISA I: Aus mäng</i>	<i>38</i>
<i>LISA II: Klubi kinnitus</i>	<i>43</i>
<i>LISA IV: Premium liiga logo näidis</i>	<i>45</i>
<i>LISA V: Turunduslikud tegevused mängude tutvustamiseks</i>	<i>46</i>
<i>LISA VI: EJL-i reklaambännerite paigutus</i>	<i>49</i>
<i>LISA VII: Mängu teadustuse näidisleht</i>	<i>50</i>
<i>LISA VIII: Stardiloend</i>	<i>53</i>
<i>LISA IX: Sanktsioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest</i>	<i>54</i>
<i>LISA X: Tasud ja sanktsioonid</i>	<i>55</i>

Preambul

Eesti jalgpalli meistrivõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti meister, üldine paremusjärjestus ning UEFA karikasarjades osalevad klubid.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlustel Premium, Esi- ja Esiliigas B (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust. Kui käesolevas juhendis ei ole Esiliiga ja Esiliigas B kohta sätestatud eraldi välja toodud, kehtivad kõik Esiliiga kohta käivad sätted ka Esiliiga B kohta.

Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitusid ühendav organisatsioon.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema protokollis kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollis kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul.
EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS	EJL-i võistluste administreerimise ja haldamise infosüsteem, mille kaudu klubi saab registreerida võistkonda, mängijaid, esitada mängueelset ankeeti ja teha muid võistlustega seonduvaid toiminguid.
Põhivõistkond	Võistkond, kellel on duubel- ja/või järelkasvuvõistkond.
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud madalama liiga võistkond. Duubelvõistkond võib olla sama klubi või mõne teise klubi võistkond, v.a kui duubelvõistkonna klubi on iseseisev EJL-i poolt litsentseeritav klubi. Kui põhivõistkond on välja pandud ühendklubina esindamiseks regiooni tippjalgpallis ja see on sätestatud ühendklubi põhikirjas, võidakse lugeda ühte madalamas liigas mängivat asutajaklubi võistkonda põhivõistkonnaga sama klubi võistkonnaks. Üks võistkond tohib olla duubelvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.
Järelkasvuvõistkond	Põhivõistkonna klubi noortevõistkonnad, millesse on üles antud mängijaid, kellel on õigus vastavalt käesolevale

	juhendile osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel. Klubi, kellel vastava vanuseklassi noortevõistkonnad puuduvad, võib oma põhivõistkonna järelkasvuvõistkonnaks nimetada ühe mõne teise klubi U-19 vanuseklassi noorte võistkonna.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Transfer	<i>International Transfer Certificate</i> ehk ITC. Luba üle 10-aastase mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus, mille taotlemine käib vastavalt FIFA mängijate staatuse ja üleminekute korra (<i>FIFA Regulations on the Status and Transfer of Players</i>) artiklile 9.
„Eestis treenitud mängija“ ehk ETM	Mängija, kes on kas Eesti kodanik või mängija, kellel on määramata kodakondsus ja tal on Eestis välja antud välismaalase pass. Lisaks loetakse „Eestis treenitud mängijaks“ mängija, kes on sündinud Eestis või kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt seitse (7) hooaega, sõltumata tema rahvusest ja kodakondsusest.
„Klubis treenitud mängija“ ehk KTM	Mängija, kes olenemata vanusest, rahvusest ja kodakondsusest, alates hooaja algusest, mil ta sai 12-aastaseks kuni hooaja lõpuni, mil ta sai 21-aastaseks, on mänginud klubi eest või on olnud klubisse registreeritud vähemalt 4 hooaega. Samuti loetakse „klubis treenitud mängijaks“ mängijat, kes on mistahes vanuses olnud klubisse registreeritud ja klubi võistkonda üles antud vähemalt seitse (7) hooaega, mis ei pea olema järjestikkused.
Tehniline tsoon	Tehniline ala, neljanda kohtuniku positsioon, võistkondade ja kohtunike riietusruumid ning mängijate ja kohtunike teekond riietusruumidest mänguväljakule.

Artikkel 3 – Organiseerimine

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib EJL.
- 3.2 EJL organiseerib Võistlusi igal aastal.
- 3.3 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused. Peadirektor võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest delegeerida võistluste osakonnale.
- 3.4 Võistlusi administreerib EJL-i võistluste osakond.
- 3.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

Artikkel 4 – Kommertsõigused

- 4.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
 - 4.1.1 kõiki kehtivaid ja/või tulevasi ülemaailmseid visuaalsete, audiovisuaalsete ja heliliste ringhäälingusaadete (staatiliste ja/või liikuvate kujutiste) edastamise õigusi raadio, televisiooni või muude olemasolevate ja/või tulevaste elektrooniliste levitamisvahendite abil (kaasa arvatud internet ja traadita tehnoloogia);
 - 4.1.2 turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos Võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.
- 4.2 Kõik Võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad Võistluste organiseerijale – EJL-le.
- 4.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-le, kuid klubidel on õigus logo kasutada.

Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused

- 5.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt EJL-le. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevasi õigusi liigade, võistluste ja sarjade nimede, logode, brändide, medalite ning trofeede suhtes. Nimetatud õiguste kasutamiseks on EJL-lt vaja saada eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EJL-i juhenditele ja juhistele.
- 5.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-le.
- 5.3 Võistlustel on muusika esitusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühinguga ja selle esitamine on klubidele tasuta.

Artikkel 6 – Aus mäng

- 6.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu (*Fair Play*) põhimõtteid.
- 6.2 Igal Võistluste mängul hindab mänguinspektor võistkondade vastavust juhendi lisas I toodud Ausa mängu hindamise kriteeriumitele ning annab võistkonnale Ausa mängu hinde, mille põhjal koostatakse hooaja lõpus Ausa mängu edetabel.
- 6.3 EJL autasustab Ausa mängu edetabeli kolme parimat võistkonda Ausa mängu diplomiga.

II OSAPOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 7 – EJL-i kohustused

- 7.1 EJL loob parimad tingimused Võistluste organiseerimiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.
- 7.2 EJL kannab Võistluste organiseerimiskulud, k.a mängukohtunike ja mänguinspektorite kulud.

Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused

- 8.1 Võistlustel osaledes kohustuvad klubid:
- 8.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
 - 8.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 8.1.3 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirjas ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
 - 8.1.4 pöörduma vaidlusosalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-l pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
 - 8.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 8.2 Klubid vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 8.3 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja varustuse kohta.
- 8.4 Kodumängu korraldab klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 8.5 Kodumängu korraldab klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
- 8.6 Klubi on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-le teatatud kodustaadioni(te)l kooskõlas artiklitega 25 ja/või 26, mis asub/asuvad Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 8.7 Kodumängu korraldab klubi peab mängud korraldama vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatuse ei ole otsustanud teisiti.
- 8.8 Kodumängu korraldab klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a mängukohtunike ja mänguinspektorite kulud.
- 8.9 Külalisvõistkonna klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.10 Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.11 Klubid on kohustatud andma tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed

ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

- 8.12 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti meistrivõistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

Artikkel 9 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused

- 9.1 Osaledes Võistlustel kohustuvad mängijad ja klubi ametiisikud:
- 9.1.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
 - 9.1.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (*The International Football Association Board*, edaspidi IFAB) poolt;
 - 9.1.3 täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 9.1.4 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
 - 9.1.5 vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte pöörduma tavakohtusse, vaid edastama küsimuse lahendamiseks sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevale jalgpallialasele vahekohtule, tunnustades vahekohtu otsust lõplikuna ja kohustudes seda tingimusteta täitma;
 - 9.1.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
 - 9.1.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 9.2 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 10 – Karikad

- 10.1 EJL autasustab Premium liiga võitjaks tulnud võistkonda Eesti meistri rändkarikaga.
- 10.2 EJL graveerib võitjaks tulnud klubi nime karikale.

- 10.3 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-le üks kuu enne meistrivõistluste viimase vooru mängu. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab klubi EJL-le kõik taastamisega seotud kulud.
- 10.4 Rändkarikas saab jäädavalt selle klubi omaks, kes on trofee võitnud järjest kolm korda või kokku viis korda. Kui karikas on võidetud jäädavalt, paneb EJL välja uue karika ning algab uus arvestus.
- 10.5 Kui Võistluste korraldamine ei ole mingil põhjusel võimalik, peab viimane võitja rändkarika EJL-le tagastama.
- 10.6 Premium liiga võitja võib tellida EJL-lt karikast koopia. Koopia tegemisega kaasnevad kulud kannab klubi.
- 10.7 Premium liigas teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkonnale antakse 2. ja 3. koha karikas.
- 10.8 EJL autasustab Esiliiga võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikatega.
- 10.9 EJL autasustab Esiliiga B võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikatega.

Artikkel 11 – Medalid, diplomid jm auhinnad

- 11.1 Premium liigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade liikmeid 30 medali ning diplomiga.
- 11.2 Esiliigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade liikmeid 30 medali ning diplomiga.
- 11.3 Esiliigas B 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade liikmeid 30 medali ning diplomiga.
- 11.4 Klubi on kohustatud nädala jooksul peale meistrivõistluste viimase vooru mängu EJL-le esitama kirjalikult punktides 11.1-11.3 toodud medalite ja diplomite saajate nimed. Selles nimekirjas toodud mängijat loetakse ühtlasi ka selle võistkonna koosseisus tiitli võitnud mängijaks. Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt ei ole lubatud tiitlisaajate nimekirja kanda mängijat, kellel oli meistrivõistluste lõpu seisuga õigus osaleda teise Eesti klubi võistkonna mängus, v.a põhi- või duubelvõistkonna mängija.
- 11.5 EJL autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas kõige rohkem väravaid.

IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE

Artikkel 12 – Võistlustest osavõtjad

- 12.1 Klubi, kes aktsepteerib EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtjaks liiga liikmemaksu ning kõik teised EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud, võib registreerida igasse liigasse sportliku tulemuse alusel kvalifitseerunud ühe võistkonna.
- 12.2 Juhul kui klubi registreerib Võistlustele rohkem kui ühe võistkonna ning madalamas liigas osalev võistkond on kõrgemas liigas osaleva võistkonna duubelvõistkonnaks, peab see duubelvõistkond järgmisel hooajal osalema vähemalt aste madalamas

liigas kui klubi kõrgemas liigas osalenud võistkond olenemata saavutatud tulemusest. Antud säte ei laiene duubelvõistkonnale, kes on välja pandud teise klubi poolt.

- 12.3 Juhul kui sama klubi duubelvõistkond saavutab turniiritabelis koha, mis annab tal õiguse järgmisel hooajal tõusta liigasse, kus asub tema põhivõistkond, siis õigus üles tõusta ja mängida üleminekumänge kandub üle järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel.
- 12.4 Juhul kui sama klubi duubelvõistkond saavutab turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse mängida üleminekumänge kõrgemasse liigasse tõusmiseks, ei kandu üleminekumängu mängimise õigus üle järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel, v.a juhul, kui duubelvõistkonna põhivõistkond paikneb liigas, kuhu duubelvõistkonnal oleks võimalik tõusta ning tal puudub ülestõusmise võimalus.
- 12.5 Kui 2017. a hooajaks kvalifitseerub Esiliigasse ja/või Esiliigasse B rohkem kui viis (5) Premium või Esiliigaliiga võistkonna duubelvõistkonda, võib EKL-i juhatus hiljemalt 30. novembriks 2016. a kehtestada duubelvõistkondade piirmäära ühes liigas ning liigasse kinnitatakse duubelvõistkondade kvalifitseerumise põhimõtted.
- 12.6 Hooajal 2016 lubatakse Premium liigasse kümme võistkonda. Need on eelmise hooaja tulemuste põhjal Premium liiga 1.-8. koha saavutanud võistkonnad, Premium liiga üleminekumängude võitja ning Esiliiga 1. koht.
- 12.7 Hooajal 2016 lubatakse Esiliiga kümne võistkonna hulka eelmise hooaja tulemuste põhjal Premium liiga 10. koht, Premium liiga üleminekumängude kaotaja, Esiliiga 3.–7. kohtadele tulnud võistkonnad, Esiliigas B 1. ja 2. kohale tulnud võistkonnad ning Esiliiga üleminekumängude võitja.
- 12.8 Hooajal 2016 lubatakse Esiliiga B kümne võistkonna hulka eelmise hooaja tulemuste põhjal Esiliigast väljalangenud võistkonnad, Esiliiga üleminekumängude kaotaja, Esiliigas B 4.-7. kohale tulnud võistkonnad, Esiliiga B üleminekumängude võitja ning Teise liiga piirkondade võitjad.
- 12.9 Võistlustel osalemiseks peab klubile olema väljastatud litsents vastavalt EKL-i klubide litsentseerimise korrale. Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, kelle klubile ei ole väljastatud vastavat litsentsi, langeb Teise liigasse ja Teise liiga võistkond, kelle klubi omab mistahes litsentsi, tõuseb Esiliigasse B. Kui Teise liigasse langes litsentsi puudumise tõttu Premium või Esiliiga võistkond, tõuseb tema asemele võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha ja kelle klubile on väljastatud vastav litsents.
- 12.10 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EKL-le esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 12.11 Kui võistkond loobub Võistlustel osalemast enne meistrivõistluste algust, saab osalemise õiguse võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha. Võistkondliku paremusjärjestuse väljaselgitamiseks võetakse arvesse liigavõitjate väljaselgitamiseks peetud mängude tulemusi, ülejäänud võistkonnad järjestatakse lähtudes punktis 17.4 toodud kriteeriumitest. Võistkondliku paremusjärjestuse väljaselgitamisel lähtutakse põhimõttest, et kõrgemas liigas mistahes koha saavutanud võistkond on kõrgemal kohal, kui sellest madalamas liigas osalenud võistkond.
- 12.12 Liigade koosseisud kinnitab EKL-i juhatus.

Artikkel 13 – Võistkonna registreerimine

- 13.1 Klubi, kes soovib Võistlustele registreerida võistkonna(-d), peab EJL-le esitama klubi allkirjaõigusliku esindaja poolt allkirjastatud klubi kinnituse, mis on toodud käesoleva juhendi lisas II.
- 13.2 Võistkonna registreerimiseks esitab klubi EJL-le ERIS-e kaudu võistkonna ankeedi.
- 13.3 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 15. detsember 2015. a (k.a).
- 13.4 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne.
- 13.5 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 13.6 Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega määrata võistkonna ankeedil ühe madalama liiga võistkonna duubelvõistkonnaks. Duubelvõistkonnaks ei saa määrata võistkonda, mis on välja pandud iseseisva EJL-i poolt litsentseeritava klubi poolt.
- 13.7 Kõik oma klubi noortevõistkonnad, millesse on üles antud mängijaid, kellel vastavalt käesolevale juhendile on õigus osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel, on automaatselt selle klubi täiskasvanute meistrivõistlustel osalevate võistkondade järelkasvuvõistkonnad. Juhul kui klubi soovib oma täiskasvanute meistrivõistlustel osalevale võistkonnale määrata järelkasvuvõistkonnaks mõne teise klubi noortevõistkonna, peab ta selle ära märkima võistkonna ankeedil. Üks noortevõistkond saab olla järelkasvuvõistkonnaks vaid ühele teise klubi täiskasvanute võistkonnale. Noortevõistkondi, mis on automaatselt järelkasvuvõistkondadeks oma klubi täiskasvanute võistkonnale, ei saa enam määrata järelkasvuvõistkonnaks teise klubi täiskasvanute meistrivõistlustel osalevale võistkonnale.

Artikkel 14 – Liiga liikmemaks

- 14.1 Võistlustele registreerimise aluseks on liiga liikmemaksu tasumine vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele.
- 14.2 Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta:
 - 14.2.1 Premium liigas 3 770 eurot;
 - 14.2.2 Esiliigas 2 790 eurot.
- 14.3 Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 15. detsembriks 2015. a (k.a).
- 14.4 Liiga liikmemaks peab olema tasutud hiljemalt 11. jaanuariks 2016. a (k.a).

V VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD

Artikkel 15 – Mängureeglid

- 15.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid (*FIFA Laws of the Game*).

Artikkel 16 – Vaheaeg poolaegade vahel

- 16.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit.

- 16.2 Mängudel, kus minnakse lisaajale, tehakse pärast normaalaja lõppu ja enne lisaaja algust 5-minutiline paus. Reeglina jäävad mängijad selle 5-minutilise pausi ajal mänguväljakule, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

Artikkel 17 – Võistluste süsteem

- 17.1 Võistlused koosnevad neljaringilisest turniirist, millest kaks (2) ringi mängitakse kevadel ja kaks (2) sügisel. Igas ringis on üheksa (9) vooru. Võistlused viiakse läbi turniirisüsteemis kodus-väljas printsiibil.
- 17.2 Võistlustel selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 17.3 Premium liiga kahe esimese võistkonna punktide võrdsuse korral viib EJK esikoha selgitamiseks nende vahel läbi lisamängu. Kui mäng lõpeb viigiga, mängitakse lisa-aeg 2x15 minutit. Lisaaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni. Kui võrdselt punkte on esimesel kolmel või enamal võistkonnal, viib EJK läbi esikoha selgitamiseks lisaturniiri nende võistkondade vahel.
- 17.4 Premium liiga ülejäänud kohtade, samuti Esiliiga ja Esiliiga B kõikide kohtade paremusjärjestuse määramisel võrdselt punktide korral arvestatakse:
- 17.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - 17.4.2 omavaheliste mängude punkte;
 - 17.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
 - 17.4.4 suuremat võitude arvu;
 - 17.4.5 üldist väravate vahet;
 - 17.4.6 suuremat löödud väravate arvu;
 - 17.4.7 suuremat võõrsil löödud väravate arvu;
 - 17.4.8 kohta AUSA mängu edetabelis;
 - 17.4.9 loosimistulemust.
- 17.5 Peale meistrivõistluste lõppu langeb Premium liiga 10. koht Esiliigasse ja Esiliiga 1. koht tõuseb Premium liigasse. Premium liiga 9. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiibil Esiliiga 2. kohaga.
- 17.6 Esiliiga 9. ja 10. koht langevad Esiliigasse B ja Esiliiga B 1. ja 2. koht tõusevad Esiliigasse. Esiliiga 8. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiibil Esiliiga B 3. kohaga.
- 17.7 Esiliiga B 9. ja 10. koht langevad Teise liigasse, 8. koht mängib üleminekumänge kodus-väljas printsiibil Teise liiga piirkondades 2. kohale tulnud võistkondade omavaheliste mängude võitjaga.

- 17.8 Võistlused katkestanud või diskvalifitseeritud võistkond saab järgmistel meistrivõistlustel osaleda aste madalamas liigas kui see, kuhu ta oleks turniiril viimaseks jäädes langenud. Meistrivõistlused vahele jätnud võistkond saab uuesti alustada kõige madalamast liigast.

Artikkel 18 – Üleminekumängud

- 18.1 Üleminekumängud toimuvad sügisel pärast Võistluste lõppu.
- 18.2 Üleminekumängudel viiakse mängud läbi lähtudes kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga mängude korraldamise nõuetest.
- 18.3 Üleminekumängudel mängitakse esmalt turniiritabelis madalamal oleva võistkonna kodustaadionil.
- 18.4 Üleminekumängudel mängitakse karikasüsteemis kodus-väljas põhimõttel. Üleminekumängude võitja on võistkond, kes lööb kahe mängu kokkuvõttes rohkem väravaid, v.a punktis 18.5 kirjeldatud juhul. Kui väravate arv on võrdne, siis tõuseb üles võistkond, kes lõi rohkem väravaid võõrsil. Kui ka siis on võistkonnad võrdses seisus, mängitakse pärast teist mängu lisaaeg 2x15 minutit. Üleminekumängude lisaaja järel loetakse võitjaks võistkond, kes lööb lisaaja jooksul rohkem väravaid. Lisaajal ei kehti võõrsil löödud väravate eelis. Kui lisaajal võitja ei selgu, selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 18.5 Esimesel üleminekumängul diskvalifitseeritud või loobumiskaotuse andnud võistkond loetakse üleminekumängude kaotajaks. Juhul kui teisel üleminekumängul võistkond diskvalifitseeritakse või annab loobumiskaotuse, loetakse see võistkond kaotajaks sõltumata esimese mängu tulemusest.
- 18.6 Mängija õigust osaleda üleminekumängus reguleerib artikkel 32.

Artikkel 19 – Penaltilöögid

- 19.1 Mängu puhul, kus võitja selgitatakse penaltilöökidega (üleminekumängud, Premium liiga kahe esimese võistkonna punktide võrdsuse korral läbiviidav lisamäng), järgitakse-Mängureeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 19.2 Kui penaltilöövide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 24 sätestatut.
- 19.3 Kui ühe klubi süül ei ole penaltilöövide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 22 sätestatut.

VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE

Artikkel 20 – Mängupäevad

- 20.1 Mängud toimuvad vastavalt EJL-i juhatuse poolt kinnitatud Eesti jalgpalli tüüpkalendrile koostatud võistluskalendrile.
- 20.2 Võistlustel algab hooaeg 27. veebruaril ja lõppeb 30. novembril 2016. a.
- 20.3 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:

20.3.1 kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvusvõistkonna mänguga;

20.3.2 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

Artikkel 21 – Mängu alguse kellaajad

- 21.1 Premium ja Esiliiga mänguajad nädalavahetuse päevadel on 13.00, 16.00 ja 19.00. Tööpäevadel on üldjuhul mängu algusaeg 18.00, 19.00 ja 20.00, valgustuseta väljakutel on lubatud erandina ka päikseloojangust tingitud varasemad mänguajad. Esiliigas on lubatud kasutada ka teisi mänguaegu.
- 21.2 Ausa mängu põhimõtetest lähtudes tuleb viimases mänguvoorus alustada kõiki mängu samal kellaajal, välja arvatud juhul, kui meistrivõistluste viimase voo tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.
- 21.3 Mängu alguse kellaegades erandite ja muudatuste tegemise õigus on Peadirektoril.
- 21.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu alguseaega.

Artikkel 22 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad

- 22.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit distsiplinaarorgan, kes määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või võistlustelt diskvalifitseerimine.
- 22.2 Erandjuhtudel võib Peadirektor kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle klubi kasuks, kes ei olnud mängu katkestamise eest vastutav.

Artikkel 23 – Mängu ärajäämine

- 23.1 Kui kodumängu korraldab klubi leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i peakohtuniku ning võistluste osakonda.
- 23.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 23.3 Kui EJL-i poolt määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJL-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 23.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja vajadusel ka koha määrab EJL hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul ja see otsus on lõplik.
- 23.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

Artikkel 24 – Mängu katkestamine

- 24.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.

- 24.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, määrab EJL mängu lõpunimängimiseks uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb üldjuhul lõpuni mängida enne mängus osalevate võistkondade järgmisi meistrivõistluste mängu.
- 24.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 24.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
 - 24.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 32 õigus selle võistkonna eest mängus osaleda, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängul välja vahetatud, eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma. Katkestatud mängul põhikoosseisus olnud mängija ei tohi taasalustatud mängu alustada vahetusmängijana;
 - 24.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
 - 24.3.4 katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist;
 - 24.3.5 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
 - 24.3.6 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;
 - 24.3.7 võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
 - 24.3.8 mäng taasalustatakse samast kohast ja momendist, mis hetkel see katkestati (nt vabalöök, audi sissevise, väravaesine lahtilöök, nurgalöök, penalti jne). Kui mäng katkestati hetkel kui pall oli mängus, siis jätkatakse samast kohast kohtuniku palliga.
- 24.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

VII STAADIONID

Artikkel 25 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile

- 25.1 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, millele EJL-i staadionite komisjon on määranud kategooria vastavalt dokumendile „Staadionite hindamise kriteeriumid“ – Premium liigas vähemalt 2. (alates hooajast 2019 1. kategooria) ja Esiliigas vähemalt 3. kategooria.
- 25.2 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 25.3 Naturaalmuruga staadioni mänguväljakul peab muru olema niidetud terve väljaku ulatuses ühekõrguselt ning muru kõrgus peab jääma vahemikku 20 – 35 mm.

- 25.4 Kodumängu korraldav klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhendatakse artiklitest 23 või 24.
- 25.5 Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks ainult ühele Premium liiga võistkonnale ja kahele meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele Premium liiga võistkonnale, ei või seal mängida ükski meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkond. Esiliiga võistkonna kodustaadion tohib olla kodustaadioniks lisaks neljale meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele Esiliiga võistkonnale, võib seal lisaks mängida kaks meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonda.
- 25.6 Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolliruumile on toodud lisas III.
- 25.7 Võistlustel osalevad klubid peavad tagama staadioni ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.

Artikkel 26 – Nõuded kunstmuruväljakutele

- 26.1 Premium liiga võistkond, kelle kodustaadioni väljaku katteks on kunstmuru, peab koos võistkonna registreerimisdokumentidega EJL-le esitama "FIFA soovitusliku kahe täрни" või "FIFA soovitusliku ühe täрни" kehtiva litsentsi koopia ja sertifikaadi, millega kinnitatakse kunstmuru jätkuvat vastavust FIFA kvaliteedistandarditele.
- 26.2 Erandina on lubatud Premium liigas mängida kummi-liivatäitega ("III põlvkonna") kunstmuruväljakul perioodil märts – aprill ja november lähtudes ilmastikuoludest.
- 26.3 Esiliigas on lubatud mängida kogu hooaja vältel kummi-liivatäitega ("III põlvkonna") kunstmuruväljakul.

Artikkel 27 – Kodustaadioni registreerimine ja vahetamine

- 27.1 Klubi registreerib artiklis 25 ja/või 26 toodud nõuetele vastava võistkonna kodustaadioni koos võistkonna registreerimisega Võistlustele. Kodustaadioni(-d) kinnitab EJL-i staadionite komisjon.
- 27.2 Klubi võib oma kodustaadioniks registreerida kaks staadionit, kunstmurukattega staadioni 1. ja 4. ringi mängudeks ning murukattega staadioni 2. ja 3. ringi mängudeks, tingimustel, et need staadionid vastavad artiklites 25 ja 26 toodud nõuetele, need asuvad klubi tegutsemise piirkonnas ning et nendel staadionitel on pealtvaatajatele mängu vaatamiseks sarnased tingimused.
- 27.3 Juhul kui võistkonna kodustaadioniks on terveks hooajaks murustaadion, otsustab kevadel ja sügisel mängude viimise kunstmurustaadionile EJL. Mängude viimisel kunstmuruväljakule lähtutakse põhimõttest, et kevadel viiakse mängud murustaadionile nii vara kui võimalik ning et sügisel mängitakse murustaadionil hooaja lõpuni, v.a juhul kui muruväljaku seisund ei võimalda seal mängimist. Klubidel, kelle tegutsemise piirkonnas puudub kunstmurustaadion, vahetatakse vajadusel ära 1. ja 4. ringi vastavate kohtumiste kodumängud või viiakse mängud perioodi, mil murustaadion on mängukorras.

- 27.4 Ajutiselt on lubatud kodustaadionit vahetada ainult sama kategooriaga staadioni vastu, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta klubi.
- 27.5 Taotlus kodustaadioni vahetamiseks tuleb esitada EJL-le vähemalt 7 päeva enne kodustaadionil toimuvat mängu.
- 27.6 Loa kodustaadioni vahetamiseks annab EJL-i juhatuse.
- 27.7 EJL võib teatud juhtudel määrata ise klubile ajutise kodustaadioni.

Artikkel 28 – Valgustus

- 28.1 Mänge võib korraldada nii päevavalguse käes kui ka prožektorite valgustusel. Kui prožektorite kasutamine on vajalik, peab keskmine valgustihedus vastama vähemalt 500 luksile.

Artikkel 29 – Kell ja tabloo

- 29.1 Mängu toimumise ajal võib staadioni kellal näidata mänguaega tingimusel, et kell peatatakse mõlema poolaja normaalaja lõppedes, st pärast 45 minutit ja 90 minutit. Sama tingimus kehtib ka mängimisel lisaajaga (st kell tuleb peatada pärast 15 ja 30 minutit).
- 29.2 Igal staadionil peab olema mänguseisu kajastav tabloo. Elektroonilisel tablool on mänguolukordadest korduste näitamine keelatud.

Artikkel 30 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink

- 30.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale 13 istekohaga ning varikatusega vahetusmängijate pingid.
- 30.2 Varumängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdselt minimaalselt 5 m kaugusel.

VIII MÄNGIJATE REGISTREERIMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS

Artikkel 31 – Mängijate ülesandmine

- 31.1 Võistlustele saab üles anda klubisse registreeritud mängijaid, kes on täitnud järgmised nõuded:
- 31.1.1 omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;
- 31.1.2 Euroopa Liidu (v.a Eesti), Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodanik (edaspidi EL kodanik) omab Eestis elamisõigust;
- 31.1.3 Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodakondsust mitteomav mängija omab elamisluba töötamiseks;
- 31.1.4 teisest riigist tulevale mängijale (kaasa arvatud teise riigi klubisse mängima siirdunud ja tagasipöörduvale eestlasele) on endine jalgpalliliit väljastanud transferi kooskõlas EJL mängijate staatust ja üleminekuid reguleeriva korraga;

- 31.1.5 elukutselise jalgpalluri lepingut omava mängija klubi on esitanud EJL-le koopia mängija õnnetusjuhtumikindlustuse poliisist, mis kehtib vähemalt hooaja lõpuni; Harrastusjalgpalluri kindlustamine on soovituslik;
- 31.1.6 on läbinud tervisekontrolli vastavalt EJL „Klubide litsentseerimise korra“ kriteeriumi S.03 – „Mängijate meditsiiniline kontroll“ täitmise nõuetele.
- 31.2 Mängijate registreerimine klubisse ja klubivahetus toimuvad vastavalt EJL-i mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
- 31.3 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub ainult punktides 31.4 ja 31.5 nimetatud ülesandmisperioodidel, v.a punktis 31.7 kirjeldatud juhul.
- 31.4 Hooajaeelne ülesandmisperiood algab 4. jaanuaril 2016. a ja kestab kuni esimesele vastava liiga mängule eelneva päeva lõpuni, s.o Esiliigas kuni 24. veebruarini 2016. a (k.a) ja Premium liigas kuni 3. märtsini 2016. a k.a.
- 31.5 Hooajasisene ülesandmisperiood on nii Premium kui Esiliigas 22. juunist kuni 20. juulini 2016. a (k.a).
- 31.6 Samad ülesandmistähtajad kehtivad ka teistest jalgpalliliitudest tulevate mängijate ülesandmise korral.
- 31.7 Duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängijate ülesandmine põhivõistkonda on lubatud terve hooaja jooksul. Duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängijate ülesandmine põhivõistkonda on lubatud ainult juhul, kui mängija oli madalamasse liigasse või järelkasvuvõistkonda üles antud hooajaeelsel üleminekuperioodil enne punktis 31.4 nimetatud ja hooajasisesel ülesandmisperioodil enne punktis 31.5 nimetatud ülesandmisperioodide lõppu.
- 31.8 Mängijate ülesandmine toimub ERIS-e kaudu.
- 31.9 Võistlustele lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni 30 mängijat, kuid mitte vähem kui 11 mängijat. 30-st Võistlustele ülesantavast mängijast peavad 25 olema „Eestis treenitud mängijad“. Juhul kui võistkonda antakse üles vähem kui 25 „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne ülesantavate mängijate arv. Alates 2017. a hooajast peab 30-st ülesantavast mängijast 26 olema „Eestis treenitud mängijad“. Alates 2019. a hooajast peab Esiliigas 30-st ülesantavast mängijast 27 olema „Eestis treenitud mängijad“, Premium liigas vastav number ei muutu.
- 31.10 Võistlustel on lubatud ühte võistkonda üles anda kuni 4 mängijat, kes ei ole Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi, Šveitsi Konföderatsiooni kodanik ega „Eestis treenitud mängija“.
- 31.11 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 1999. aastal või varem. 2000. aastal sündinud mängijat tohib Võistlustele üles anda vaid juhul, kui ta ei ole üles antud Eesti 2016. a noorte jalgpalli meistrivõistlustele ega Eliitliigasse. Selliste mängijate üleminek noorte meistrivõistlustel osalevast või Eliitliiga võistkonnast täiskasvanute meistrivõistlustel osalevasse võistkonda ja vastupidi on lubatud vaid ühe korra hooaja jooksul.
- 31.12 Juhul kui 1997. aastal sündinud mängija on üles antud noorte meistrivõistlustel U-19 vanuseklassi võistkonda, siis ei tohi teda üles anda täiskasvanute meistrivõistlustele.

- 31.13 Eesti 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijat saab Võistluste Premium, Esi- või Esiliiga B võistkonda üles anda hooajasisese üleminekuperioodi jooksul, v.a punktides 31.14 ja 31.15 kirjeldatud juhul.
- 31.14 Mängijat, kes võetakse 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha enne 1. jaanuari 2016. a, tohib Võistluste Premium, Esi- või Esiliiga B võistkonda üles anda vastava liiga hooajaeelse üleminekuperioodi jooksul.
- 31.15 Igast 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud võistkonnast on hooajaeelse üleminekuperioodi jooksul lubatud Võistluste Esiliiga ja Esiliiga B võistkonda üles anda kuni kaks 1989. aastal või varem ja ühe 1993. aastal või varem sündinud mängijat tingimusel, et need mängijad ei osale Võistlustel enne, kui nende võistkonna jaoks on 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlused lõppenud.
- 31.16 Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistluste Premium liiga võistkonda üles antud või Premium liiga võistkonna mängus osalenud mängija ei tohi osaleda Eesti 2016/17. a saaljalgpalli meistrivõistlustel.
- 31.17 Võistlustele ei ole lubatud üles anda mängijat, kes on või on olnud üles antud Eesti 2016. a rannajalgpalli meistrivõistlustele. Erandina lubatakse Võistluste Esiliiga ja Esiliiga B võistkonda üles anda Eesti 2016. a rannajalgpalli meistrivõistlustele ülesantud mängijat, kes on sündinud 1995. aastal või varem.
- 31.18 Võistlustele lubatakse üles anda vaid elukutselise jalgpalluri lepingut omavat mitte „Eestis treenitud mängijat“. Erandina tohib harrastusjalgpallurina üles anda mitte „Eestis treenitud mängijat“, kelle elamisõigus või –luba on välja antud vähemalt 8 kuud enne tema Võistlustele ülesandmist, kusjuures elamisluba ei tohi olla väljastatud töötamiseks jalgpallurina.
- 31.19 Igal Premium ja Esiliiga võistkonnal on lubatud ülesandmisvälisel perioodil kuni septembrikuise esimese täisvoorule eelneva tööpäevani erandkorras üles anda üks teisest jalgpalliliidust tulev elukutseline jalgpallur, kelle leping klubiga on lõppenud peale eelviimase, kuid enne viimase ülesandmisperioodi lõppu. Selline ülesandmine ei tohi rikkuda Võistluste Ausa Mängu põhimõtteid. Harrastusjalgpallurina võib samadel tingimustel üles anda „Eestis treenitud mängija“.
- 31.20 EJL-le esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab klubi.

Artikkel 32 – Õigus osaleda mängus

- 32.1 Võistkonna eest tohib mängus osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda üles antud, v.a punktides 32.7, 32.8, 32.9, 32.10, 32.11 ja 32.20 toodud juhtudel.
- 32.2 Võistluste mängudes tohib duubelvõistkonna mängijana osaleda mängija, kes:
- a) on esitanud EJL-le koopia mängija õnnetusjuhtumikindlustuse poliisist elukutselise jalgpalluri puhul, mis kehtib vähemalt hooaja lõpuni;
 - b) on läbinud tervisekontrolli vastavalt EJL „Klubide litsentseerimise korra“ kriteeriumi S.03 – „Mängijate meditsiiniline kontroll“ täitmise nõuetele.
- 32.3 Võistluste mängus lubatakse osaleda mängijal, kes on sündinud 1999. aastal või varem. 2000. aastal sündinud mängija tohib Võistluste mängus osaleda vaid juhul,

kui ta ei ole üles antud Eesti 2016. a noorte jalgpalli meistrivõistlustele ega Eliitliigasse.

- 32.4 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes mängus.
- 32.5 Mängija, kes on sündinud 1998. aastal või hiljem, tohib ühe nädala (7-päevane periood) jooksul mängida kahes mängus. Mängude hulka ei loeta mängimist rahvusvõistkonna mängus.
- 32.6 Pärast mängija hooajasisest klubivahetust ei tohi ta seitsme järgneva kalendripäeva jooksul osaleda sama liiga või madalama liiga mängus, v.a juhul kui ta teeb ülemineku põhivõistkonna klubist duubelvõistkonna klubisse.
- 32.7 Juhul kui Premium, Esiliiga või Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on sama klubi Esiliiga, Esiliiga B või Teise liiga võistkond, võib vabalt kasutada igas põhivõistkonna mängus kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning igas duubelvõistkonna mängus kõiki põhivõistkonna mängijaid.
- 32.8 Juhul kui Premium, Esiliiga või Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on teise klubi Teise liiga võistkond, siis võib põhivõistkonna mängus osaleda 5 duubelvõistkonna mängijat ning duubelvõistkonna mängus 3 põhivõistkonna mängijat.
- 32.9 Juhul kui Premium, Esiliiga ja Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on sama klubi Kolmanda või Neljanda liiga võistkond, siis võib põhivõistkonna mängus osaleda 5 duubelvõistkonna mängijat ning duubelvõistkonna mängus 3 põhivõistkonna mängijat.
- 32.10 Juhul kui Premium, Esiliiga ja Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on teise klubi Kolmanda või Neljanda liiga võistkond, võib seitse (7) duubelvõistkonna mängijat üles andmata osaleda viies (5) põhivõistkonna mängus kuni esimese sügisringi täisvooruni ja viies (5) põhivõistkonna mängus kuni Võistluste viimase mänguni, v.a üleminekumängud. Ühes põhivõistkonna mängus tohib korraga osaleda kuni viis (5) duubelvõistkonna mängijat. Sügisringide mängudes osalevad duubelvõistkonna mängijad ei pea olema samad, kes osalesid kevadringide mängudes.
- 32.11 Juhul kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond vastavalt punktile 13.7, siis võib viis (5) järelkasvuvõistkonna sama mängijat üles andmata osaleda viies (5) mängus kuni esimese sügisringi täisvooruni ja viis (5) sama mängijat viies (5) mängus kuni meistrivõistluste viimase mänguni (v.a üleminekumängud), tingimusel, et see mängija vastab punktis 32.2 ja 32.3 kirjeldatud tingimustele. Sügisringides osalevad järelkasvuvõistkonna mängijad ei pea olema samad, kes osalesid kevadringides.
- 32.12 Juhul kui noormängija on üles antud täiskasvanute võistkonda, ei saa ta enam osaleda järelkasvuvõistkonna mängijana mõne teise täiskasvanute võistkonna mängus.
- 32.13 Juhul kui 1997. aastal sündinud mängija on üles antud noorte meistrivõistlustel U-19 vanuseklassi võistkonda, siis ei tohi ta osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel.
- 32.14 Duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud mängija osalemine põhivõistkonna mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija oli duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud hooajaeelsel üleminekuperioodil enne punktis 31.4 nimetatud ja hooajasisesel ülesandmisperioodil enne punktis 31.5 nimetatud ülesandmisperioodide lõppu.

- 32.15 Juhul kui võistkond kasutab lubatud arvust rohkem duubel- ja/või järelkasvuvõistkonna mängijaid, käsitletakse neid kui ülesandmata mängijaid.
- 32.16 Eesti 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängija ei saa Võistluste Premium, Esi- või Esiliiga B võistkonna mängus osaleda kuni punktis 31.5 nimetatud hooajasisese üleminekuperioodi alguseni, s.o 22. juunini 2016. a, v.a juhul kui ta võetakse 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha enne 1. jaanuari 2016. a või kui ta antakse Võistlustele üles vastavalt juhendi punktile 31.15.
- 32.17 Eesti 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijal, kes on Võistlustele üles antud vastavalt käesoleva juhendi punktile 31.15 ei ole lubatud Võistluste mängus osaleda enne, kui tema võistkonna jaoks on 2015/16. a saaljalgpalli meistrivõistlused lõppenud. Samuti ei ole vastavalt juhendi punktile 31.15 üles antud mängijal lubatud osaleda Premium liiga mängus kuni hooajasisese üleminekuperioodi alguseni, s.o 22. juunini 2016. a.
- 32.18 Võistluste mängus ei tohi osaleda mängija, kes on või on olnud üles antud Eesti 2016. a rannajalgpalli meistrivõistlustele. Erandina lubatakse Võistluste Esiliiga ja Esiliiga B võistkonda üles anda Eesti 2016. a rannajalgpalli meistrivõistlustele ülesantud mängijat, kes on sündinud 1995. aastal või varem.
- 32.19 Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult mängijal, kes on üles antud sellesse võistkonda enne 30. septembrit 2016. a, v.a punktis 32.20 toodud juhul.
- 32.20 Duubelvõistkonna üleminekumängus ei tohi osaleda sellesse võistkonda üles antud mängija, kes on alates 22. juulist 2016. a kuni hooaja lõpuni mänginud põhivõistkonna eest rohkem kui 50% mängudest.

IX MÄNGUVORMID

Artikkel 33 – Mänguvormid

- 33.1 Mänguvorm peab vastama Mängureeglitele (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 33.2 Klubi registreerib koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kaks erinevates värvitoonides mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormi(-d). Koduvõistkond peab alati mänguks registreerima põhimänguvormi. Külalisvõistkond võib mänguks registreerida põhimänguvormi juhul, kui selle värvid ei kattu koduvõistkonna põhimänguvormi värvidega. Kui külalisvõistkonna põhimänguvormi värvid kattuvad koduvõistkonna omadega, peab ta mänguks kombineerima põhi- ja varumänguvormide baasil mänguvormi, mille värvid koduvõistkonna mänguvormi värvidega ei kattu.
- 33.3 Klubi registreerib mänguks oma võistkonna mänguvormi värvid mängueelse informatsiooni ankeedis ja need kinnitab EJK-i võistluste osakond. Kui koduvõistkond soovib mingil põhjusel mängida põhimänguvormist erineva vormiga, esitab ta koos mängueelse informatsiooni ankeediga EJK-le põhjendatud taotluse, mille vaatab läbi Peadirektor.
- 33.4 Klubi peab esitama võistkonna väljakumängijate ning väravavahtide vormide komplektide näidised EJK-i võistluste osakonnale kinnitamiseks hiljemalt kaks nädalat enne Premium liiga esimest mängu. Mänguvormi näidised tagastatakse klubile.

- 33.5 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud). Juhul kui väravavahi mänguvormi värvid kattuvad väljakumängijate mänguvormi värvidega, vahetab mänguvormi alati väravavaht, olenemata sellest, kas ta on kodu- või külalisvõistkonna väravavaht.
- 33.6 Mänguvormi alt välja paistev alusriietus peab olema sama värvi, mis mängusärk või püksid.
- 33.7 Värvid kinnitab EJL-i võistluste osakond hiljemalt üks päev enne mängu toimumist. Lõplikult vaadatakse mänguvormid üle ning kinnitatakse mängueelsel koosolekul, kus kohtuniku otsus on lõplik.
- 33.8 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbri kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 25-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbri alus ning nime alus olema ühte värvi.
- 33.9 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbri suurus peab olema 10-15 cm.
- 33.10 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 33.11 Premium liigas peab vähemalt 16 mängijal olema terve hooaja vältel sama number. On soovituslik, et mängusärkidel oleks numbri kohal selgelt loetav mängija perekonnanimi. Tähtede kõrgus sel juhul peab olema 7,5 cm.
- 33.12 Klubi logo suurusega mitte rohkem kui 100 cm² võib paigutada mängusärgi esiküljele kas vasakule poolele või keskele. Klubi logo tohib paigutada ka mängupükstele ning põlvikutele – sel juhul logo suurus ei tohi ületada 50 cm².
- 33.13 Premium liigas peab mängusärgi paremal varrukal, õla ja küünarnuki vahel (keskel) asetsema Premium liiga logo, mille kõrgus on 10 cm ja laius 6,2 cm koos valge tausta ja logo kaitstud alaga. Premium liiga logo värv ja kujundus on toodud juhendi lisas IV.
- 33.14 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 33.15 Pärast igat viiendat meistritiitlit on võistkonnal õigus paigaldada üks täht mängusärkide rinnal oleva klubi logo kohale. Tähe kõrgus ei tohi ületada 2 cm.
- 33.16 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist *UEFA Kit Regulations*.

X MÄNGUDE KORRALDAMINE JA TURUNDAMINE

Artikkel 34 – Mängu turundamine

- 34.1 Käesoleva juhendi lisas V on välja toodud turunduslike tegevuste loetelu klubile täitmiseks Premium liiga mängude eel, mis jagunevad kohustuslikeks ja soovituslikeks. Esiliiga mängude eel on tegevuste täitmine klubile soovituslik.

Artikkel 35 – Reklaam mängupaikades

- 35.1 Võistluste mängupaikades kasutatavate väljakuäärsete reklaampindade standardmõõtudeks on 1x6 m. Reklaamid peavad olema valmistatud PVC-materjalist

ning paigutatud alustele nii, et need ei kujutaks mingisugust ohtu mängupaigas viibivatele inimestele.

- 35.2 EJL-il on õigus Võistlust toetavate sponsorite huvides tasuta kasutada iga Võistlustel osaleva klubi kodustaadionil toimuva kohtumise korral kuni 48 meetri ulatuses TV-kaamerate vaateulatuses olevat väljakuäärset reklaampinda.
- 35.3 Igas mängupaigas tuleb kodumängu korraldaval Premium liiga klubil paigutada väljaku laiemale küljele TV-kaamerate vaatevälja Premium liiga logoga reklaambänner ja Premium liiga toetajate reklaambännerid vastavalt juhendi lisas VI esitatud reklaamiplaanile.
- 35.4 Mängupaigas olevate väljakuäärsete reklaampindade (v.a punktides 35.2 ja 35.3 märgitu) turustamise õigused kuuluvad mängu korraldavale klubile. Ühelgi kolmandal osapoolel pole õigust paigutada reklaami väljaku piirkonda, v.a. eelneval kokkuleppel EJL-i ja mängu korraldava klubiga.
- 35.5 Mängu korraldav klubi peab tagama Premium liiga logo, kõigi EJL-i ja klubi toetajate reklaambännerite väljapaneku ning korrashoiu igas mängus kogu hooaja vältel. Juhul kui bänner on rikutud klubi süül, valmistab klubi uue bänneri oma kuludega.

Artikkel 36 – Muud Võistlustega seotud reklaammaterjalid

- 36.1 Kodumängu korraldav Premium liiga klubi on kohustatud mängukava esilehele paigutama Premium liiga logo.
- 36.2 Kodumängu korraldav Premium liiga klubi on kohustatud kõikide Võistluste raames peetavate mängude välireklaamidele (postrid, plakatid, pillarreklaamid) paigutama Premium liiga logo selgelt nähtavale ning teistest klubide ja toetajate logodest eristuvale kohale.
- 36.3 Kodumängu korraldav Premium liiga klubi on kohustatud mängupiletitele jt pääsmetele paigutama Premium liiga logo.

Artikkel 37 – Mängueelse informatsiooni ankeet

- 37.1 Klubid on kohustatud täitma ERIS-e kaudu mängueelse informatsiooni ankeedi.
- 37.2 Mängus osaleva võistkonna esindaja täidab ankeedi kõik lahtrid ning tagastab selle EJL-i võistluste osakonda järgmistel aegadel:
 - 37.2.1 kui mäng on reedel/laupäeval/pühapäeval/esmaspäeval, siis sellele eelnevaks neljapäevaks kella 12.00-ks, v.a punktis 37.2.2 kirjeldatud juhul;
 - 37.2.2 kui mäng on esmaspäeval ja sellele eelnev mäng on kas neljapäeval või reedel, siis samaks esmaspäevaks kella 12.00-ks;
 - 37.2.3 kui mäng on teisipäeval/kolmapäeval/neljapäeval, siis sellele eelnevaks esmaspäevaks kella 12.00-ks.
- 37.3 Kui klubi on esitanud taotluse mänguvormi värvide muutmiseks, siis peab EJL-i võistluste osakond selle kinnitama. EJL-i võistluste osakonna poolt kinnitatud ankeedid pannakse üles EJL-i kodulehele www.jalgpall.ee.

Artikkel 38 – Lipud

- 38.1 Igal mängul peab olema heisatud Eesti lipp vastavalt Eesti lipu seadusele.
- 38.2 Osalevate võistkondade klubide lippude heiskamine mängudel on soovituslik.

Artikkel 39 – Mängijate saatjad

- 39.1 Mängijate saatjateks peavad olema kaks (2) või kakskümmend kaks (22) poissi/tüdrukut, telemängudel peab olema kakskümmend kaks (22) mängijate saatjat. Mängijate saatjad kindlustab koduvõistkonna klubi. Mängijate saatjad peavad kandma kas võistkondade vorme või mistahes muud ühtset neutraalset vormi.
- 39.2 Premium liiga mängudel on mängijate saatjad kohustuslikud, Esiliiga mängudel soovituslikud.

Artikkel 40 – Turvalisus ja ohutus

- 40.1 Kodumängu korraldav klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Mängijate ja mänguga seotud ametiisikute turvalisuse tagamiseks peab kodumängu korraldav klubi hoolitsema, et nimetatud isikud saaksid mänguväljakule siseneda, seal viibida ja sealt lahkuda ohutult.
- 40.2 Ohutuse tagamiseks on Premium liiga mängul nõutav minimaalselt 5 turvatöötaja rakendamine ning lisaks ühe turvatöötaja või stjuuardi rakendamine 50 eeldatava pealtvaataja kohta. Esiliiga mängul on nõutav ühe turvajahi ning kahe selgelt eristatava korrapidaja või turvatöötaja rakendamine.
- 40.3 Vältimaks konflikti võistkondade fännide vahel ning ohutuse tagamiseks on koduklubi kohustatud panema vastasvõistkonna fännid eraldi sektoritesse või erinevatesse tribüüni otstesse ning hoolitsema, et nende juures oleks piisav arv turvamehi või stjuuardeid.
- 40.4 Turvatöötajad peavad tagama staadionil sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 40.5 Turvalisuse tagamiseks peavad turvatöötajad teostama staadioni väravas turvakontrolli, mitte lubama staadionile alkoholi- või narkojoobes isikuid, mitte lubama staadionile tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 40.6 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid, välja arvatud juhul, kui EJL on väljastanud klubile selleks loa vastavalt EJL-i pürotehniliste toodete kasutamise korrale jalgpallimängudel.
- 40.7 Staadioni väravad avatakse mitte hiljem kui 45 minutit enne mängu algust.
- 40.8 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.

Artikkel 41 – Meditsiiniline abi

- 41.1 Mängude ajal peab kodumängu korraldav klubi hoolitsema asjakohase meditsiiniteenuse pakkumise eest - mängul peavad olema kandraamid ja piisaval arvul instrueeritud ning füüsiliselt tugevad kandraamikandjad.
- 41.2 Kodumängu korraldav klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

Artikkel 42 – Neljanda kohtuniku varustus

- 42.1 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud mängudel, kuhu on määratud neljas kohtunik, tagama neljandale kohtunikule kahe tehnilise ala vahel väljaku keskjoone läheduses istme koos lauaga ning vahetusmängijate tabloo. Premium liigas peab neljanda kohtuniku varustuse hulka kuuluma 2 vahetusmängijate tablood, millest ühe kindlustab koduvõistkond ning teise külalisvõistkond.

Artikkel 43 – Mängupallid

- 43.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget "FIFA APPROVED" või „FIFA INSPECTED“.
- 43.2 Kodumängu korraldav klubi tagab mänguks viis (5) nõuetele vastavat mängupalli. Juhul kui mäng toimub lumesajus, on kodumängu korraldav klubi kohustatud tagama viis (5) nõuetele vastavat mängupalli, mis on punast, oranži või muud hästinähtavat värvi.

Artikkel 44 – Pallipoisid

- 44.1 Võistkondade soojenduse ja mängu ajal peab staadionil olema vähemalt kaheksa (8) pallipoissi, kes on mängijatest erinevas ühtses riietuses ning on vähemalt 12-aastased. Pallipoisid peavad olema asjatundlikud ja instrueeritud.

Artikkel 45 – Piletimüük

- 45.1 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud korraldama mängule piletimüügi vähemalt 45 minutit enne kohtumise algust.
- 45.2 Piletimüügist saadav tulu kuulub kodumängu korraldavale klubile.
- 45.3 Külalisklubidele tuleb reserveerida 25 tasuta piletit. Külalisklubi lepib kokku koduklubiga piletite kättetoimetamise.
- 45.4 EJL-i mänguinspektorile ning vähemalt neljale külastava klubi esindajale tuleb eraldada kõige kõrgema kategooria istekohad VIP-sektoris.
- 45.5 Klubid on kohustatud väljastama Premium liiga ja EJL-i toetajatele hooaja VIP piletid vastavalt EJL-i taotlusele.
- 45.6 EJL-i ametiisikutel on EJL-i töötõendi ettenäitamisel õigus külastada mängu tasuta. Sama õigus kehtib kohtunikele kohtunikulitsentsi ettenäitamisel.

Artikkel 46 – Teadustus

- 46.1 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud tagama staadionil piisava võimsusega helisüsteemi ja edastama teateid eesti keeles ning enamusele pealtvaatajatele arusaadavas keeles lähtudes lisas VII toodud näidisest.
- 46.2 Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivallale õhutamine ja vastase halvustamine.

Artikkel 47 – Mängukava

- 47.1 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud varustama pealtvaatajaid piisavas koguses ajakohase mängukavaga, mis sisaldab mängu nimetust, kohta ja aega,

mängivate võistkondade koosseise koos mängijate numbrita, turniiritabelit, kodumängu korraldava klubi kontaktandmeid ja muud informatsiooni.

Artikkel 48 – Toitlustus

- 48.1 Premium liigas on kodumängu korraldav klubi kohustatud staadionil korraldama pealtvaatajatele karastusjookide ja suupistete müügi. Esiliigas on pealtvaatajatele toitlustuse korraldamine soovituslik.
- 48.2 Lubatud on müüa vähese alkoholisisaldusega jooke (alkoholi sisaldus < 6 protsenti).
- 48.3 EKL-il on õigus määrata, millise tootja karastus- ja vähese alkoholisisaldusega jooke võib müüa ja pakkuda Premium liiga mängudel.
- 48.4 Kõik joogid peavad olema välja valatud plastikust või papist topsidesse. Klaas- või plektaaras ning plastikpudelites jookide müük on rangelt keelatud.
- 48.5 Kodumängu korraldaval klubil on õigus korraldada mängu eel ja poolajal VIP toitlustust selleks eraldatud alal, kus alkoholitarbimine on lubatud. Eraldatud VIP alalt tribüünile alkoholse joogiga minek on keelatud.

Artikkel 49 – Pealtvaatajate aruanne

- 49.1 Klubi on kohustatud esitama EKL-le pealtvaatajate aruande pärast igat kodumängu ERIS-e kaudu kolme tööpäeva jooksul.

Artikkel 50 – Kodumängude salvestamine

- 50.1 Premium ja Esiliigas on koduklubi kohustatud salvestama kodumängu algusest lõpuni kaameraga võimalikult heas kvaliteedis ja toimetama mängu salvestuse EKL-i hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Salvestist ei ole vaja teha mängudest, mis kantakse algusest lõpuni üle televisiooni või interneti vahendusel. Esiliigas B on mängude salvestamine soovituslik.

XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED

Artikkel 51 - Stardiloend

- 51.1 Kõik Võistluste mänguga seotud tegevused peavad toimuma stardiloendis toodud aegadel. Stardiloendi blankett on toodud juhendi lisas VIII. Koduvõistkonna klubi täidab koostöös kohtunikega stardiloendi puuduvad lahtrid ning asetab selle võistkondade ning kohtuniku riietusruumi nähtavale kohale.

Artikkel 52 – Võistkondade saabumine

- 52.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 60 minutit enne mängu algust.
- 52.2 Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

Artikkel 53 – Mänguprotokoll

- 53.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.

- 53.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud mänguprotokolli võistkondade koosseisu lehed eelnevalt välja trükkima EJL-i kodulehelt, täitma need vastavalt punktile 53.3 ning esitama need täidetult kohtunikule hiljemalt 60 minutit enne mängu algust toimuval mängueelsel koosolekul. Enne täidetud mänguprotokolli esitamist kohtunikule ei ole lubatud võistkondade koosseise meediale ja/või avalikkusele edastada.
- 53.3 Võistkonna esindaja kannab protokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametnike täisnimed. Mängijana protokolli kantud isikut ametiisikuna enam protokolli kanda ei ole lubatud. Kõik protokolli kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad olema EJL-s registreeritud vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise korrale. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi esindaja, kes on registreeritud vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise korrale. Mängija, keda pole enne mängu algust protokolli kantud, ei tohi mängus osaleda. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õigsuse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.
- 53.4 Võistkond võib ühes kohtumises protokolli kanda kuni 18 mängijat. Mängu peavad alustama need 11 mängijat, kelle nimed on protokollis esitatud esimestena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Numbrid mänguvormidel peavad vastama protokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb protokollis ära märkida.
- 53.5 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 53.6 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui seitse (7) mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 53.7 18-st protokolli kantavast mängijast peavad kolmteist (13) olema „Eestis treenitud mängijad“. Juhul kui võistkond kannab protokolli vähem kui kolmteist (13) „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne protokolli kantavate mängijate arv. Alates 2017. a hooajal peab kaheksateistkümnest (18) protokolli kantavast mängijast neliteist (14) olema „Eestis treenitud mängijad“.
- 53.8 Võistkonnas peab kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt üks (1) „klubis treenitud mängija“, välja arvatud juhul, kui „klubis treenitud mängija“ eemaldatakse, samuti siis, kui „klubis treenitud mängija“ saab vigastada või ei saa mõnel muul põhjusel mängu jätkata ja võistkonnal on kõik vahetused juba tehtud. Juhul kui „klubis treenitud mängijat“ ei saa asendada teise „klubis treenitud mängijaga“, peab võistkond jätkama mängu vähemuses. Alates 2018. a hooajast peab mängu alustama vähemalt kaks (2) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt üks (1) „klubis treenitud mängija“, alates 2021. a hooajast peab mängu alustama vähemalt kolm (3) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt kaks (2) „klubis treenitud mängijat“ ning alates 2024. a hooajast peab kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt kolm (3) „klubis treenitud mängijat“.
- 53.9 Mängus võivad osaleda ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on protokollis. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus osaleda ei saa.

53.10 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokollis kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 54 – Protokollis esitatud mängijate asendamine

54.1 Kui protokollis lehed on mõlema klubi poolt täidetud, allkirjastatud ja kohtunikule tagastatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:

54.1.1 kui keegi protokollis esimesena esitatud 11 mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, v.a kohtuniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik kellega seitsmest vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokollis vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud mängija asenduse tulemusel väheneb vahetusmängijate arv, kuid mängu vältel võib välja vahetada ikkagi kolm mängijat;

54.1.2 kui keegi protokollis esitatud seitsmest vahetusmängijast ei saa ükskõik millisel põhjusel mängida, v.a kohtuniku poolt eemaldatud vahetusmängija, võib teda asendada uue vahetusmängijaga. Sellisel juhul tehakse mänguprotokollis vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik ja selle tulemusel väheneb vahetusmängijate arv.

Artikkel 55 – Mängueelne koosolek

55.1 60 minutit enne mängu algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunikud, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokollis (sh treener, kes on mänguprotokollis kantud mängijana) ning mängu korraldaja.

55.2 Mängueelset koosolekut juhivad mängukohtunik.

55.3 Mängueelsel koosolekul tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid ja TV mängudel mängijate eeldatava asetuse väljakul.

55.4 Mängueelsel koosolekul kontrollitakse:

- a) mänguvorme;
- b) mängupalle;
- c) mänguväljaku valmisolekut;
- d) turvaplaani olemasolu.

55.5 Mängueelsel koosolekul määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärast.

55.6 Mängu kohtunik ja inspektor teavitavad staadioni ja mänguväljaku puudujääkide olemasolu korral mängu korraldajat, mis peavad olema kõrvaldatud hiljemalt 30 minutit enne mängu algust. Kohtunik fikseerib puudused mänguprotokollis. Tõsiste puuduste korral otsustab kohtunik mängu toimumise.

- 55.7 Koduvõistkond peab koheselt peale mängueelse koosoleku lõppu esitama inspektorile koopia mänguprotokollist.

Artikkel 56 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

- 56.1 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles koos mängijate saatjatega ning mängitakse EKL-i hümnid „Võiduhüüd“.
- 56.2 Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel ning pärast mängu lõpuviilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

Artikkel 57 – Mängijate vahetamine

- 57.1 Mängu vältel tohivad mõlemad võistkonnad välja vahetada Premium liigas kolm (3) ja Esiliigas viis (5) mängijat.
- 57.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Mängueelsel koosolekul määrab kohtunik ala, kus soojendust tehakse. Korraga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kolm (3) vahetusmängijat, kes on väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

Artikkel 58 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele

- 58.1 Kõik ametiisikud, kes viibivad tehnilises alas, peavad olema EKL-is registreeritud vastavalt EKL-i ametiisikute registreerimise korrale.
- 58.2 Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus (6) klubiametnikku ja seitse (7) vahetusmängijat, st kokku 13 inimest. Protokolilis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 58.3 Mängudel on arsti või meditsiinitöötaja viibimine tehnilises alas kohustuslik.
- 58.4 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 58.5 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.
- 58.6 Mängu ajal ei ole mängijatel ega võistkonna tehnilisel personalil lubatud kasutada mistahes elektroonilisi vahendeid ega sidesüsteeme.

Artikkel 59 – Mänguprotokolli edastamine EKL-le

- 59.1 Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokolli mängus löödud väravad koos minutiga, vahetused, hoiatused ja eemaldamised (koos minuti, põhjenduse, klubi ning mängija ees- ja perekonnanimega). Lisaks annab ta protokolilis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
- 59.1.1 mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
- 59.1.2 ametniku, varumängija, pealtvaataja või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitva isiku ebasportlik käitumine;
- 59.1.3 kõik muud juhtumid.

- 59.2 Peale protokollit täitmist kohtuniku poolt kinnitavad mõlema võistkonna esindajad selle oma allkirjaga.
- 59.3 24 tunni jooksul peale protokollit allkirjastamist sisestab kohtunik selle EJL-i kodulehele. Protokollit koopia tuleb kohtunikul EJL-i võistluste osakonnale edastada kas e-posti või faksi teel 48 tunni jooksul pärast mängu lõppemist ning selle originaal saata või tuua isiklikult EJL-i esimesel võimalusel.
- 59.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 68.

XII KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID

Artikkel 60 – Kohtunike määramine

- 60.1 Kohtunike komisjon määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava kohtunikebrigaadi ja mänguinspektori.
- 60.2 Kohtunikud, abikohtunikud, lisakohtunikud, neljandad kohtunikud ja mänguinspektori on EJL-i ametlikeks isikuteks mängul.

Artikkel 61 – Mänguinspektori

- 61.1 Mänguinspektori määrab mängudele kohtunike komisjon koostöös EJL-i võistluste osakonnaga.
- 61.2 Mänguinspektor hindab mängul kohtunike tegevust, mängu korraldust ning paneb võistkondadele Ausa mängu hinded.
- 61.3 Mänguinspektori teevad koostööd kohtunike ja mängu korraldajatega mängu parima korralduse tagamiseks. Mänguinspektori korraldused mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.
- 61.4 Mänguinspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.
- 61.5 Mänguinspektor on kohustatud saatma ettekande EJL-i kolme tööpäeva jooksul pärast mängu. Vajadusel võib EJL küsida ettekannet ka varem.

Artikkel 62 – Kohtunike ning mänguinspektori saabumine mängupaika

- 62.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 75 minutit enne mängu algust. Mänguinspektor peab saabuma mängueelseks koosolekuks.
- 62.2 Kodumängu korraldajal on kohustatud tagama kohtunikele, mänguinspektorile ning etteteatamisel teistele EJL-i ametnikele parkimiskohad riietusruumide või peavarava läheduses.

Artikkel 63 – Kohtunike hilinemine

- 63.1 Kui kohtunik ja/või abikohtunikud ei ole saabunud mängupaika 60 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJL-i kohtunike osakonnale ja kõikidele asjassepuutuvatele klubidele. Kohtunike komisjon võtab vastu otsuse, kuidas olukorda lahendada. Kui kohtunike komisjon otsustab kohtuniku, abikohtuniku, lisakohtuniku ja/või neljanda ametniku välja vahetada, on selline otsus lõplik.

Artikkel 64 – Kohtuniku terviserike

- 64.1 Kui kohtunik või abikohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, asendab teda neljas kohtunik. Kui neljas kohtunik puudub, jääb mäng ära või see peatatakse ning toimitakse vastavalt artiklitele 23 või 24.

XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 65 – EJL distsiplinaareeskirjad

- 65.1 Klubide, ametnike, liikmete või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i Distsiplinaarmäärust

Artikkel 66 – Hoiatused ja eemaldamised

- 66.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija ja tehnilisest alast eemaldatud treener on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 66.2 Mängija on automaatselt diskvalifitseeritud pärast neljandat ning seejärel pärast igat teist hoiatust (4H – D – 2H – D – 2H – D - jne), mille eest ta ei ole karistust kandnud, st et ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 66.3 Kui treener või mängiv treener on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski meistrivõistluste mängus olla protokollil kantud ega viibida tehnilises tsoonis ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna enne, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi 2 tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 66.4 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla protokollil kantud ega viibida tehnilises tsoonis ei treeneri ega mistahes muu ametiisikuna selle võistkonna mängus, kus tal mängijana vastavalt juhendile on võimalik osaleda.
- 66.5 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise. Samuti ei kandu hoiatused lõppenud hooajast üleminekumängudele ega üleminekumängudelt järgnevasse hooaegadesse.
- 66.6 Mängija, kes mängib mitmes liigas, ei tohi enne mängida teistes liigades, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmist, välja arvatud punktides 66.8 – 66.11 kirjeldatud juhtudel. Pärast mängu vahelejätmist võib mängija teistes liigades mängida mitte varem kui 48 tundi pärast vahelejäetud mängu lõppu. Duubel- või järelkasvuvõistkonna mängija puhul arvestatakse põhivõistkonnas saadud karistuse eest vahele jäetud mäng 5 korra hulka, mida tal on lubatud põhivõistkonna eest mängida.
- 66.7 Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld või treenerile juhendamise keeld, siis kandub see automaatselt üleminekumängudele või järgnevasse hooaegadesse. Kui üleminekumängudest jääb mängijale mängukeeld või treenerile juhendamise

keeld, siis kandub see järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängu- või juhendamise keeld aegub 5 aasta pärast peale selle saamist.

- 66.8 Juhul kui mitmes liigas mängiv mängija, kes põhivõistkonna eest on hooaja jooksul mänginud vähemalt sama palju või rohkem mänge kui duubelvõistkonna eest, saab duubelvõistkonna hooaja viimases mängus karistuse, mille tõttu ta saab oma karistuse duubelvõistkonna eest ära kanda alles järgmisel hooajal, loetakse tema karistus kantuks järgmises/järgmistes põhivõistkonna mängus/mängudes. Kui hooaja lõpus jääb mängijal karistuse kandmine pooleli, jätkab ta karistuse kandmist järgmisel hooajal samas liigas, kus see pooleli jäi.
- 66.9 Juhul kui mitmes liigas mängiv mängija saab hooaja viimases duubelvõistkonna mängus karistuse, jätab ta nõutud arvu mänge vahele põhivõistkonna liigas juhul, kui ta eelmise hooaja jooksul mängis põhivõistkonna eest vähemalt sama palju või rohkem mänge kui duubelvõistkonna eest.
- 66.10 Juhul kui mängija vahetab kahe hooaja vahel klubi, peab ta nõutud arvu mänge vahele jätma liigas, kus mängib võistkond, millesse mängija üles antakse.
- 66.11 Juhul kui võistkond, millesse mängija oli eelmisel hooajal üles antud, tõuseb järgmisel hooajal üles või langeb madalamasse liigasse, peab mängija nõutud arvu mänge vahele jätma liigas, kuhu tema võistkond tõuseb või langeb.
- 66.12 Juhul kui vastavalt juhendi punktile 31.15 ülesantud mängijal on lõppenud hooajast mängukeeld/mängukeelud, siis kannab see mängija oma karistuse/-d ära mängus/mängudes, kus tal vastavalt juhendi punktile 32.17 on õigus osaleda.
- 66.13 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab klubi.

Artikkel 67 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 67.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 52.1 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (- : +).
- 67.2 Loobumiskaotuse, kaasa arvatud üleminekumängul antud loobumiskaotuse puhul, jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Loobumise andnud võistkonna klubi, kes on EJL-i ja vastasvõistkonna klubi loobumiskaotuse andmisest teavitanud vähemalt mängule eelneva tööpäeva jooksul, tasub 150 euro suuruse summa. Klubi, kes EJL-i ja vastasvõistkonna klubi oma võistkonna loobumiskaotuse andmisest ei teavita, tasub 300 euro suuruse summa. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 67.3 Võistlustest loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning klubil tuleb EJL-le tasuda 300 euro suurune trahvisumma.
- 67.4 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui ta on mänginud 50% või rohkem mänge, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotus ning tabelisse märgitakse -:+. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mänge, siis toimunud mängude

tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud hoiatused ja eemaldamised jäävad jõusse.

- 67.5 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud protokollis vahetusmängijana, kuid ei mängi kaasa, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 67.6 Juhul kui diskvalifitseeritud treener on kantud mänguprotokollis, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 67.7 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning tal tuleb tasuda 100 euro suurune rahatrahv. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 67.8 Kui 1998. aastal või hiljem sündinud noormängija mängib nädala (7-päevane priood) jooksul rohkem kui kahes mängus või üle ühe mängu päevas, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 67.9 Kui mängija osaleb ühe päeva jooksul rohkem kui ühes mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 67.10 Kui võistkond saab ühes meistrivõistluste mängus viis või rohkem hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega, tuleb klubil EJL-le tasuda 100 euro suurune summa. Kui võistkond saab viis või rohkem hoiatust kolmandat või enam korda ühe hooaja jooksul, esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks.
- 67.11 Mängude korraldamise ja turundamise nõuete mittetäitmise korral on EJL-l õigus määrata klubile rahatrahv vastavalt käesoleva juhendi lisale IX.

Artikkel 68 – Protesti esitamine

68.1 Protesti saab esitada:

- a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
- b) mänguväljaku mängukõlbmatuse korral, ainult juhul kui mänguväljaku mängukõlbmatuse ilmnemisel teavitati sellest koheselt kohtunikku;
- c) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
- d) kohtuniku-poolisel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
- e) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.

68.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.

- 68.3 Protesti esitamine tuleb fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga otseselt seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.
- 68.4 Võistkond peab kohtuniku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul mänguprotokolli märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta ning protesti sisseandnud võistkonna esindaja kinnitab selle oma allkirjaga.
- 68.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 68.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kaitsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 68.7 Protesti rahuldamisel kaitsjon tagastatakse.
- 68.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.
- 68.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE

Artikkel 69 – Doping

- 69.1 Dopingi kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 69.2 Dopingi kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJL rikkujate suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 69.3 Mängijat võidakse dopingi suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidoping Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.
- 69.4 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Hiljemalt mängu teise poolaja alguses teatatakse mõlema võistkonna esindajale nende mänguprotokolli kantud mängijate nimed, kes peavad pärast mängu lõppu andma dopinguproovi.
- 69.5 Klubi peab tagama, et dopingukontrolliks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingi kontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduurireegleid. Dopinguproovile mitteilumumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 69.6 Kodumängu korraldab klubi on kohustatud igaks mänguks ettevalmistama ruumi dopinguproovi võtmiseks vastavalt lisale III.

Artikkel 70 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine

- 70.1 Võistlustel osaleval mängijal on otseselt või kaudselt talle lähedase isiku (pereliige, sugulane, elukaaslane, sõber jt) kaudu keelatud osaleda panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EJL-i poolt

korraldatavatel või viimase egiidi all toimuvatel võistlustel ja teiste Eesti jalgpalliklubide ning rahvuskoondiste osalusel peetavatel muudel mängudel.

- 70.2 Mängija või klubi ametniku otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängukäigu või tulemuse eelneva fikseerimiseni, karistatakse mängijat ja/või klubi. EJL teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ning riiklike asutuste ja organisatsioonidega.

XV MEEDIA

Artikkel 71 – Suhtlemine meediaga

- 71.1 Võistluste kajastamist meedias korraldab EJL ja talle kuuluvad kõik sellega seonduvad õigused.
- 71.2 Kodumängu korraldava klubi on kohustatud vastava töötõendi esitanud ajakirjanikke ja/või teisi meedia esindajaid lubama staadionile mängu kajastama tasuta ja ilma täiendavate tingimusteta.
- 71.3 Kodumängu korraldava klubi on kohustatud organiseerima enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu meediale vajalikud töötingimused ning varustama neid vajaliku informatsiooniga.
- 71.4 Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja (või tema asendaja) peab olema kogu kohtumise vältel kättesaadav EJL-i pressiteenistusele ja meediale, et vastata tekkivatele küsimustele operatiivselt ning vajadusel lahendada tekkivaid probleeme.
- 71.5 Hea tava näeb ette, et klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud on meediaga suhtlemiseks avatud. Klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud hoiduvad ajakirjandusele antavates kommentaarides ja intervjuudes jalgpalli, Premium ja Esiliiga ning EJL-i mainet halvustavatest avaldustest.
- 71.6 Meediale antavates intervjuudes on klubi mängijatel, treeneritel ja teistel esindajatel keelatud üritada mõjutada kohtunikke.
- 71.7 Enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu ei ole mänguväljakul teleintervjuude andmine lubatud.
- 71.8 Treeneril või mängijal on telemängu järgselt telestuudios intervjuu andmine kohustuslik.
- 71.9 Kodumängu korraldava klubi määrab kindlaks konkreetse ala, kus on võimalik vaheajal ja pärast mängu lõppu televisioonile anda välkintervjuusid. Mängu vaheajal ja pärast mängu võivad sellisel alal eelneva kokkuleppe alusel välkintervjuusid anda ainult kahe võistkonna treenerid või nende abid. Mängijad võivad anda välkintervjuusid ainult pärast mängu.
- 71.10 Mängujärgse pressikonverentsi korraldamine Premium liigas on soovituslik ning see tuleb eelnevalt EJL-i esindajaga kooskõlastada. Mängujärgne pressikonverents peab algama hiljemalt 15 minutit pärast lõpuviilet. Kodumängu korraldava klubi vastutab vajalike tehniliste vahendite olemasolu eest. Mõlemad klubid on kohustatud saatma sellele pressikonverentsile oma treeneri ja ühe (või kaks) mängija(t).
- 71.11 Kodumängu korraldaval klubil tuleb ettevalmistada ala pressikonverentsi või välkintervjuude jaoks. Sellesse alasse on vaja paigutada klubi ning Eesti

meistrivõistluste sponsorite logodega taustsein, mida kasutatakse taustana pressikonverentside või välkintervjuude läbiviimisel ning mängijate intervjukeerimisel televisiooni poolt. Külalisvõistkond võib kasutada oma klubi mängijate intervjukeerimisel enda klubi taustseina, mis vastab eelpool kirjeldatud nõuetele.

- 71.12 Pärast mängu võidakse luua ajakirjanikele avatud tsoon, mis asub riietusruumide ja klubide transpordivahendite parkimise ala vahel. Selles tsoonis, kuhu on juurdepääs ainult treeneritel, mängijatel ja meedia esindajatel, on reporteritel võimalik läbi viia lisaintervjuusid.
- 71.13 Meedia esindajatel ei ole lubatud viibida mängijate riietusruumides ei enne mängu, mängu vältel ega pärast mängu.
- 71.14 Meedia esindajatele tuleb eraldada vähemalt 10 istekohta tribüünil (võimaluse korral varikatuse all) ja võimaluse korral peaksid need istekohad olema varustatud laudadega.
- 71.15 Raadio- ja kirjutava ajakirjanduse esindajatel ei lubatud viibida mänguväljakul ega mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisele alal.
- 71.16 Mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal on lubatud viibida vaid fotograafidel ja teleoperaatoritel, kusjuures kõik need isikud peavad oma tööülesandeid täitma neile määratud kindlates kohtades ja kandma selgelt eristatavat riietust (vesti).
- 71.17 Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja on kohustatud enne mängu edastama EJL-i pressiteenistusele võistkondade koosseisud ning mänguga seotud informatsiooni jooksvalt.
- 71.18 Pärast mängu peab kodumängu korraldava klubi pressiesindaja hiljemalt kahe tunni jooksul esitama EJL-i pressiteenistusele mängu lühikokkuvõtte mõlema võistkonna peatreeneri või tema kohusetäitja ja mängija kommentaaridega.

Artikkel 72 – TV- ja internetiülekanDED

- 72.1 Iga klubi peab hiljemalt 10 päeva enne hooaja algust EJL-le esitama võistkonna informatsioon lehe, mis sisaldab järgmist infot:

72.1.1 Mängijate profiilid, mis sisaldavad järgmist infot:

- a) nime;
- b) sünnikuupäeva;
- c) positsiooni;
- d) eelnevaid klubisid, kus mängija on mänginud ja mis aastal;
- e) mängija eelnevaid treenereid, sh mängija esimest treenerit;
- f) huvitavaid fakte (hüüdnime, hobisid jms infot, mis klubi soovib mängija kohta meediale kommunikeerida).

72.1.2 Treenerite profiilid, mis sisaldavad järgmist infot:

- a) nime;

- b) sünnikuupäeva;
- c) sünnikohta;
- d) eelnevaid klubisid, kus töötanud treenerina;
- e) huvitavaid fakte.

72.1.3 Klubi profiil, mis sisaldab järgmist infot:

- a) ajalugu;
- b) käesoleval hooajal tähistatavaid sündmusi ja tähtpäevi (rekordmäng kõrgliigas, klubi sünnipäev vms);
- c) huvitavaid fakte klubi kohta.

72.2 Koduklubi tagab ülekande- ning satelliitbussile vajaliku elektritoite.

72.3 Koduklubi vastutab aluste ülespaneku eest kaamerate jaoks.

72.4 Koduklubi on kohustatud staadionile lubama telemänguga seotud isikuid (nt TV meeskond) kaelakaardi ettenäitamisel.

72.5 Klubide esindajad esitavad mänguinspektorile lisaks protokollile ka võistkonna asetuse väljakul.

72.6 Kõikidel telemängudel mängivad võistkonnad lühikestes pükstes.

72.7 EJL-i reklaambännerite väljapanek väljaku äärde toimub vastavalt punktidele 35.2 ja 35.3.

XVI LÕPPSÄTTED

Artikkel 73 – Vaidluste lahendamine

73.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJL-i põhikirja IV peatükis sätestatud.

Artikkel 74 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

74.1 Juhendis käsitlemata või vääramatu jõuga seotud küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.

74.2 Erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Juhatusel.

Artikkel 75 – Lisad

75.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

Artikkel 76 – Jõustumine

76.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJL juhatuse poolt 11. novembril 2015. a ja kehtib jalgpalli 2016. a hooajal.

LISA I: Aus mäng

A - Ausa mängu määratlus

Iga spordiala kaunistavad Ausa mängu mängimine ja vastase kohtlemine lähtuvalt sportlikest põhimõtetest. Tegelikult tekkis mõiste "Aus mäng" just spordi vallas, levides sealt muudele elualadele. Ausat mängu peetakse tänapäeval spordis sama oluliseks kui vanasti ning enamus pealtvaatajatest on tõenäoliselt nõus, et ainult ausalt mängitud matš on tõeliselt huvitav.

Ausa mängu mõistet saab lahti seletada järgmiste põhimõtete abil, mis kehtivad nii mängijate kui ka teiste mänguga seotud inimeste suhtes:

- a) tuleb kinni pidada Mängureeglitest ja võistluste juhenditest;
- b) vastaseid, kohtunikke ja teisi mänguga seotud isikuid, nt pealtvaatajaid, klubide ja jalgpalliliitude ametnikke ning meedia esindajaid, tuleb kohelda lähtudes sportlikest põhimõtetest;
- c) kõik mängudega seotud inimesed peavad käituma ülaltoodud viisil, seda nii enne mängu, mängu jooksul kui ka pärast mängu, olenemata mängu tulemusest ja kohtunike langetatud otsustest.

B - Ausa mängu hindamine

Sissejuhatus

Ausa mängu propageerimiseks korraldab EJL igal hooajal Premium ja Esiliigaliiga võistkondadele Ausa mängu konkursi. Ausa mängu konkursi kokkuvõtte tegemisel summeeritakse võistkonna poolt kogutud hindepunktid ning jagatakse hinnatud mängude arvuga. Suurima hinde saanud võistkond on võitja.

Pärast mängu täidab EJL-i mänguinspektor oma ettekandes Ausa mängu hindamise vormi.

Hindamismeetodid

Hindamisvormil on esitatud kuus kriteeriumit, mille alusel klubide Ausa mängu väärilist käitumist hinnatakse. Hindamine peaks põhinema pigem positiivsetel kui negatiivsetel aspektidel. Reeglina ei tohiks kõige kõrgemaid punkte anda, kui klubi ei ole välja näidanud positiivset suhtumist.

Hindamiskriteeriumid

1. Punased ja kollased kaardid. Maksimaalsest 10 punktist arvatakse maha:

- kollase kaardi eest 1 punkt,
- punase kaardi eest 3 punkti.

Kui mängija saab samas mängus teise kollase kaardi, millele järgneb vastavalt reeglitele punane kaart, siis võetakse arvesse ainult punane kaart, st maksimaalsest 10 punktist arvatakse maha 3 punkti.

Kui aga mängija, keda on mängu jooksul saanud kollase kaardi, sooritab uue rikkumise, mille eest talle näidatakse otse punast kaarti, siis võetakse maksimaalsest 10 punktist maha kokku 4 punkti (1+3 punkti).

2. Positiivne mäng

- maksimaalselt 10 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Selle kriteeriumi alusel antakse punkte, kui võistkond mängib pealtvaatajaid köitvat positiivset mängu. Positiivse mängu hindamisel tuleks arvestada alljärgnevate aspektidega:

Positiivsed aspektid:

- pigem ründav mäng kui kaitsetaktika rakendamine,
- kiire mängutempo,
- püüd kokku hoida mänguaega, nt pall kiirelt mängu panna isegi eduseisus;
- püüd lüüa üha uusi väravaid, isegi kui soovitatav tulemus (nt järgmisse vooru kvalifitseerumine või viigile mängimine võõrsil) on juba saavutatud.

Negatiivsed aspektid:

- mängutempo aeglustamine,
- aja venitamine,
- vigade tegemisele rajatud taktika rakendamine,
- näitlemine jne.

Punktid positiivse mängu eest peaksid vastama löödud väravate ja loodud väravavõimaluste arvule.

3. Vastase austamine

- maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Mängijatelt oodatakse, et nad austavad Mängureegleid, võistlusjuhendit ja vastaseid. Samuti oodatakse kõigilt klubiga seotud inimestelt, et ka nemad käituksid vastavalt Ausa mängu põhimõtetele.

Hinnates mängijate käitumist vastasmängijate suhtes, ei tohiks "Punaste ja kollaste kaartide" kriteeriumiga kajastatud rikkumisi arvesse võtta kahekordselt. Samas aga võib inspektor arvestada nende rikkumiste, mille eest kaart mängijale määrati, tõsidust ning ka selliseid rikkumisi, mis jäid kohtunikul tähele panemata.

Hindamine peaks põhinema positiivse hoiaku (nt vigastatud vastasmängija aitamine) kajastamisel, mitte rikkumiste rõhutamisel. Veatu käitumine ilma vastaspoole suhtes erilist positiivset hoiakut välja näitamata või sõbralike žestideta on väärt pigem 4, mitte 5 punkti.

4. Kohtuniku austamine

- maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Mängijatelt oodatakse, et nad austavad kohtunikke nii inimestena kui ka otsuste langetajatena. Vältida tuleks "Punaste ja kollaste kaartide" kriteeriumiga kajastatud rikkumiste arvesse võtmist kahekordselt. Samas võib inspektor arvestada nende rikkumiste tõsidust, mille eest kaart mängijale määrati.

Kohtuniku suhtes positiivse hoiaku väljanäitamine, k.a kaheldavate otsustega nõustumine protesteerimata, on väärt kõrgeid punkte. Tavaline käitumine kohtunike suhtes erilist positiivset hoiakut välja näitamata või sõbralike žestideta on väärt pigem 4, mitte 5 punkti.

5. Klubiametnike käitumine

- maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Klubiametnikelt, k.a treeneritelt, oodatakse kõikvõimalike pingutuste tegemist selle nimel, et tõsta oma klubi sportlikku, tehnilist, taktikalist ja moraalselt taset. Samuti oodatakse neilt oma mängijatele selliste käitumisalaste juhiste andmist, mis vastaksid Ausa mängu põhimõtetele.

Klubiametnike käitumise hindamisel tuleks arvestada nii positiivsete kui ka negatiivsete aspektidega, nt kas nad rahustavad vihaseid mängijaid või fänne või kütavad nende viha üles, kuidas nad võtavad kohtuniku otsuseid vastu jne. Hindamisel tuleks arvestada ka koostööd meediaga. Veatu käitumine erilist positiivset hoiakut välja näitamata või sõbralike žestideta on väärt pigem 4, mitte 5 punkti.

6. Pealtvaatajate käitumine

- maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Pealtvaatajad kuuluvad jalgpallimängu juurde. Tänu fännide toetusele võivad mängijad paremini mängida. Pealtvaatajatelt ei oodata mängu jälgimist täielikus vaikuses. Mängijate julgustamine näiteks karjudes, lauldes jne võib üldisele atmosfäärile positiivset mõju avaldada, kui seda tehakse Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt.

Samas oodatakse pealtvaatajatelt, et nad austavad nii vastasvõistkonda kui ka kohtunikke. Nad peaksid vastase saavutustest lugu pidama ka juhul, kui vastane võidab. Pealtvaatajad ei tohi vastasmängijaid, kohtunikke või vastase toetajaid mingil viisil hirmutada või ähvardada.

Maksimaalset 5 punkti ei tohiks anda, kui kõik eeltoodud tingimused ei ole täidetud (nt positiivse atmosfääri puudumine).

Antud kriteeriumit hinnatakse ainult siis, kui kohal viibib märkimisväärsel arvul ühe klubi fänne. Kui fännide arv on väga väike, tuleks vormile märkida "N/A" (ei kohaldata).

Üldhinne

Üldhinde väljaarvutamiseks liidetakse ühele klubile kõikide kriteeriumite eest antud punktid, jagatakse saadud punktisumma maksimaalse võimaliku punktisummaga ja korrutatakse 10-ga.

Ühes mängus on võimalik saada maksimaalselt 40 punkti. Kui aga klubi toetavaid fänne on kohal väga vähe, siis kriteeriumit "Pealtvaatajate käitumine" ei arvestata ning maksimaalne punktisumma on 35.

Näide:

Esimene klubi sai erinevate kriteeriumite eest 8+7+3+4+5+4 punkti, st kokku 31 punkti. Üldhinne arvutatakse välja järgmiselt:

$$(31/40) \times 10 = \mathbf{7,75}$$

Kui teise klubi fänne oli kohale tulnud vähe ja kui talle määrati erinevate kriteeriumite eest 7+8+2+5+2 punkti, st kokku 24 punkti, arvutatakse üldhinne välja järgmiselt:

$$(24/35) \times 10 = \mathbf{6,857}$$

Üldhinne tuleb kajastada tuhandik-täpsusega, so kolm kohta pärast koma.

Lisaks hindamisvormil toodud punktidele peaks inspektor koostama lühikese kirjaliku ülevaate sellest, kuidas võistkonnad järgisid Ausa mängu põhimõtteid, selgitamaks hindamisel arvesse võetud negatiivseid ja positiivseid aspekte.

KLUBI KINNITUS 2016. A EESTI MEISTRIVÕISTLUSTEL OSALEMISEKS

Osaledes Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- kinni pidama EJL klubide litsentseerimise korrast ning järgima selle nõudeid;
- kinnitama, et kõik EJL-le klubide litsentseerimise käigus esitatud dokumendid ja informatsioon on täielik ning korrektne;
- informeerima EJL-i aset leidvatest muudatustest, sündmustest või olukorrast, mis mõjutavad oluliselt klubi majanduslikku seisundit ning selle võimalikest tagajärgedest;
- tunnustama täielikult EJL litsentseerimise administratsiooni ning organite õigust dokumente kontrollida ja nõuda välja informatsiooni mistahes asjaomasest asutusest kooskõlas kohaliku seadusandlusega;
- osalema rahvuslikul tasandil klubi võistlustel, mis on EJL poolt tunnustatud ja korraldatud (Eesti meistri- ja karikavõistlused jne).

Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL põhikirjas ning muudes EJL dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- pöörduma vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-l pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS).

Klubi / võistkonna nimi : _____

Allkirjaõiguslik isik: _____

Allkiri: _____

Koht/Kuupäev: _____

LISA III: Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolli ruumile

1. Dopingukontrolli ala peab asuma riietusruumide vahetus läheduses ning olema pealtvaatajatele ja meediale suletud.
1. Dopingukontrolli ala peab olema vähemalt 20m² ja koosnema üksteisega seotud ooteruumist, testiruumist ja tualettruumist.
2. Ooteruumis peab olema piisavalt toole ja riidenagisid dopinguproovi andvate mängijate tarbeks ning külmkapp.
3. Testiruumis peab olema laud, neli tooli ja valamü. Testiruumist peab olema pääs tualettruumi. Testiruum peab olema lukustatav.
4. Tualettruum peab asuma testiruumis või selle kõrval, omades sissepääsu testiruumi. Tualettruumis peab olema WC-pott ja valamü.

HeCog



**PREMIUM
LIIGA**

LISA V: Turunduslikud tegevused mängude tutvustamiseks

A/B	Kriteerium	Lisainfo	Kommentaariid	Aeg
A	Klubi kodulehe ajakohasena hoidmine	Klubi kodulehe ajakohasena ja uuenduslikuna hoidmine	Koduleht on tähtis baasinformatsiooni koht, mis peaks olema ajakohane ja kättesaadav, et leida üldinfo klubi kohta. Kontaktinfo, meeskonna mängijad, treenerid, klubi filosoofia ja eesmärgid, kodumängud ja piletiinfo, treeninggrupid jne peab olema klubi kodulehelt kiirelt leitav.	JOOKSVA LT
A	Klubi Facebooki lehe ajakohasena hoidmine	Klubi ja esindusmeeskonna tähtsamate tegevuste kajastamine sotsiaalmeediakanalis Facebook	Eeldus on, et klubil on Facebooki leht olemas! Kui ei, siis on esimeseks asjaks selle loomine ja kujundamine vastavalt klubi brändingule.	JOOKSVA LT
B	Twitteri / Instagrami konto loomine ja igapäevane kasutamine	Lisaks Facebookile on olemas veel mitmed võimsad sotsiaalmeedia kanalid, mille kasutamine lisab fänne ja suurendab nähtavust.	Peale Facebooki on väga hea kasutada ka Twitterit ja/või Instagrammi, andes teades kiiretest mõtteväljatustest ja ideedest ning piltuudistest.	JOOKSVA LT
A	Facebooki ürituse loomine	Iga kohtumise tarbeks Facebooki ürituse loomine, oma mängijate, fännide, klubi liikmete kutsumine mängule.	Ainult ürituse loomisest ei piisa! Seda on vaja ka levitada ja sinna on vaja kutsuda ka inimesi ning kõige paremini saavad seda teha need, kes on kohtumisega hästi seotud: mängijad, klubi liikmed ja jt seotud isikud: mängijad, klubi liikmed, vabatahtlikud ja kodumängude korraldamises osalevad abilised.	vähemalt 7 päeva enne mängu
A	Postrite ja plakatite ülespanek piirkonnas	Kohtumise postrite ja plakatite tootmine, ülespanek klubi tegutsemispiirkonnas	Plakatid suurendavad nähtavust ja toovad klubi värvid ja sümboolika piirkonnas rohkem esile.	vähemalt 7 päeva enne mängu
A	E-kirja/uudiskirja saatmine klubi lastevanematele	Mängu toimumisest informeeriva e-kirja/uudiskirja saatmine klubi sisemisele	Klubiga lähedalt seotud isikute (sisemise kogukonna) poole pöördumine on väga oluline. Tähtis on järjepidevalt hoida neid informeeritud esindusmeeskonna	vähemalt 5 päeva enne mängu

		kogukonnale	tegevustest ja mängudest ning anda mõista, et klubi ootab just nende tuge.	
A	E-kirja/uudiskirja saatmine klubi fännidele, toetajatele, spordihuvilistele	Mängu toimumisest ja lisainfost aegsasti e-kirja teel informeerimine	Sama oluline nagu sisemine kogukond on ka fännid, toetajad, huvilised ja spordisõbrad ning tähtis on saata neile pidevat informatsiooni toimuvast. Sõnastus sisemisele kogukonnale saadetakse sõnumist võiks olla erinev.	vähemalt 5 päeva enne mängu
A	Mängu info sisestamine erinevatesse üritusi kajastavatesse internetiportaalis-sse	Näited: Kuhuminna.ee , kuhuminna.tallinn.ee/sundmused , kultuurikaken.tartu.ee , kultuur.info	On olemas mitmeid erinevaid tasuta internetiportaale, mis kajastavad infot toimuvate ürituste kohta. Läbi selle saab laiendada ürituse info levimist erinevatele sihtgruppidele, kelleni muidu see ei pruugiks jõuda. Sellistest portalidest otsivad toimuvate ürituste kohta tihti infot ka raadiojaamad ja ajalehed.	vähemalt 10 päeva enne mängu
A	Otseülekandes toimuvate mängude info levitamine	Otseülekandes toimuvate mängude info jagamine ja levitamine	On ühtpidi mõistetav, et klubid ei taha alati reklaamida otseülekandes toimuvate mängude infot ja otseülekande vaatamise võimalusi, kuid võõrsil toimuvate kohtumiste (eriti kui mäng on teises linnas/piirkonnas) info jagamine, läbi mille saavad klubid koos tõsta vaatajate arvu ja mängude nähtavust, on ülimalt vajalik.	
B	Mängu info kohalikus piirkonna ajalehes	Mängueelne info kohalikus ajalehes mängu toimumise asukoha, piletiinfo jm tähtsama infoga	Kohalikud ajalehed hõlmavad piirkonna sihtgruppi ja aitavad klubi tegemisi kajastada inimestele, kellega puuduvad kokkupuutepunktid läbi interneti jt tänapäevaste kanalite.	vähemalt 7 päeva enne mängu
B	Mängu info raadiojaamas	Mängukuulutus raadiojaamas, kutsudes inimesi mängudel	Raadioreklaam on võimas tööriist viimaks infot piirkonna elanikeni. Raadio kasutamine aitab jõuda ka inimesteni, kes ei pruugi saada informatsiooni	vähemalt 4 päeva enne mängu

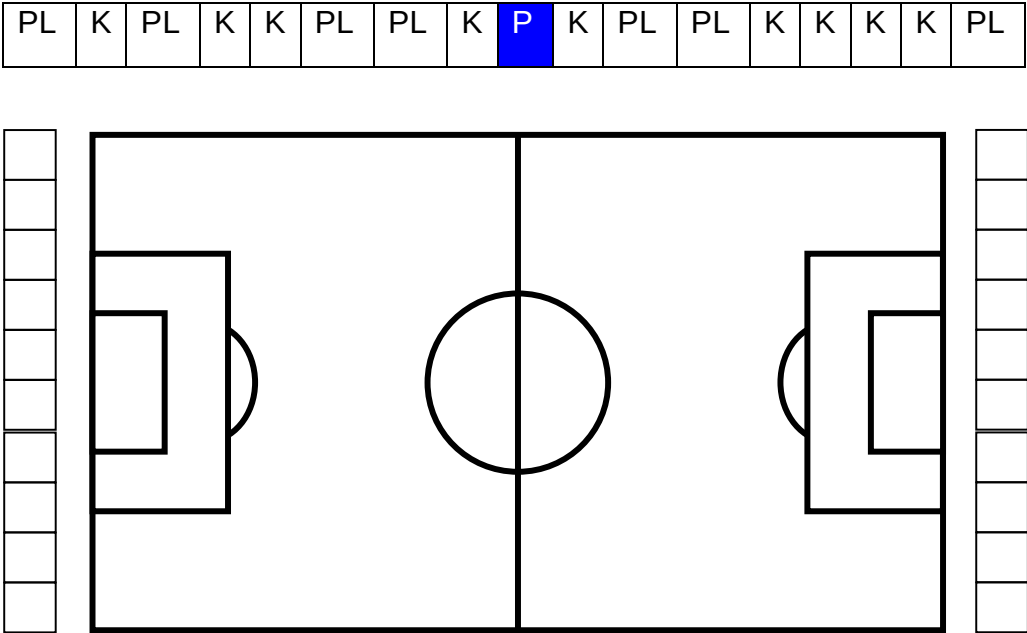
			internetist/e-kirja teel.	
A	Lendlehtede ehk flaierite jagamine	Mängu flaierite jagamine enne kohtumist meeskonna mängijate ja fännide poolt ning inimeste kutsumine mängule	Enne lähenevat kodumängu lendlehtede jagamine linnas, avalikel üritustel, kokkuleppel teiste spordivõistkondadega nende üritustel jt kohtades.	3-4 korda hooaja jooksul
B	Esindusmeeskonna külastused koolidesse	Meeskonna tutvustamine ja laste kutsumine mängudele	Esindusmeeskonna koolikülased annavad võimaluse tutvustada esindusmeeskonna ja klubi tegemisi koolile ja oma piirkonna elanikele.	JOOKSVA LT
B	Esindusmeeskonna osalemine avalikel üritustel	Rahvaspordiüritused, avalikud üritused jt võistlused	Eesmärk on tutvustada oma meeskonda ja mängijaid kohalikule kogukonnale tekitades neis huvi, võimalusel alati kutsuda inimesi mängule ja klubile kaasa elama, jagada järgmise mängu infot (lendlehti).	JOOKSVA LT

A – nõue, mille täitmine on Premium liiga klubidele kohustuslik

B – nõue, mille täitmine on Premium liiga klubidele soovituslik

LISA VI: EJL-i reklaambännerite paigutus

- P** – Premium liiga logoga bänner;
- PL – Premium liiga toetajate bännerid
- K – Klubi bänner



LISA VII: Mängu teadustuse näidisleht

Variant A	-90 minutit	Pannakse mängima muusika staadionil
Variant B	-90 minutit	Pannakse mängima muusika staadionil, muusika sisaldab ka heliklippe, mis on sisse loetud oma esindusmeeskonna mängijate poolt tutvustades ennast ja kutsudes klubile kaasa elama Premium liiga mängudel.
Variant A	-30 minutit	Staadioni teadustaja alustab informeerimist: „Tere kõigile Premium liiga huvilistele, kes on staadionile juba jõudnud. Kohtumise alguseni on jäänud 30 minutit! Täna võõrustame kodusel väljakul Premium liiga raames meie lähikonkurenti B, kes asub liigatabelis Y kohal! Kindlasti on oodata suurepärase lahingut kahe meeskonna vahel, ning meie kõik saame aidata kaasa toetades ja julgustades oma meeskonda!“
Variant A	-15 minutit	Staadioni teadustaja: „15 minuti pärast algab kohtumine, mis on otseülekandes nähtav ka kanalilt Z. (juhul kui kohtumine on otseülekandes) Tervitame kõiki staadionile jõudnud pealtvaatajaid! Meie toitlustaja (firma Z) pakub kõikidele kehakinnitust paremal/vasakul asuvast telgist/toitlustuskohast.“
Variant A	-5 minutit	Staadioni teadustaja: „Kohtumise alguseni jäänud 5 minutit, kui algab Premium liiga C vooru kohtumine võistkondade A ja B vahel.“
Variant B	-5 minutit	„Vaid paar minutit on jäänud avavileni kui algab klubide A ja B vaheline Eesti Premium Liiga C vooru kohtumine. B võistkonda on iseloomustanud käesoleval hooajal C mängustiil ning meie eelnevad kohtumised on lõppenud järgnevate tulemustega: D,E, F.... Just see, kuidas MEIE, G linna/piirkonna oma mehi toetame! Seega – laulame, hüüame ja aplodeerimine OMADE poolt! Täna mängu esitleb meie toetaja H firma, kes pakub/toodab/vahendab I tooteid ja kellel huvi saab järgi vaadata järgnevalt kodulehelt (www....ee).“
Variant A	I poolaeg	Meeskondade sissemarsiks pannakse mängima EKL hümn. KUI AVAVILE ON KÕLANUD, TUTVUSTAME KOOSSEISE JA KOHTUNIKKE. TEADUSTAJA INFORMEERIB JOOKSVALT KUI LÜÜAKSE VÄRAVAD NING NIMETAB VÄRAVALÖÖJAD, VAHETUSED JA EDASTAB MUU MÄNGUGA SEOTUD INFO.
Variant A	Vaheajal	Peale poolajavile kõlamist: „Esimene poolaeg on lõppenud seisuga J. Meeskonnad lähevad 15 minutilisele puhkepausile. Otsige üles oma piletid, sest kohe saavad 3 õnnelikku auhindade loosimises auhinnaks ... Süüa ja juua leiame meie toitlustaja (firma Z) juurest, mis asub paremal/vasakul telgis/toitlustuskohas.“

Variant B	Vaheajal	Peale poolajavile kõlamist: „Esimene poolaeg on lõppenud seisuga 1. Meeskonnad lähevad puhkama, et tulla tagasi ja selgitada kumb on täna parem jalgpalliväljakul. Meie vahepeal pakume võimalust kõikidel poolajamängus mis algab 2 minuti pärast. Meie fännitooteid on võimalik osta (näiteks piletikassa/toitlustuse juures asuvast telgist)“. Poolajamängust - 2 minutit pärast vaheaja algust liigub staadioni teadustaja väljakule, alustades poolajamängu. Võimalusel teha poolajamäng pileti ostmise vahel hõigates välja 5 piletinumbrit ja kutsudes inimesed murule mängust osa võtma. Poolajamängu näited: A) penaltilöögid varuväravahile (eelnevalt kokku lepitud peatreeneri, vv treeneri ja vajadusel klubi juhtkonnaga); B) 5 inimest, kelle piletinumber hõigatakse, tulevad murule, kus nad saavad võistelda lõbusas täpsuslöögimängus. Iga osavõtja saab palli. Esimene löökide voor tehakse 5-kasti joonelt ja reeglits on see, et järgmisesse ringi pääseb see, kes lööb palli väravasse nii, et pall puutub kõigepealt väravavõrku, maapõrkest ja mööda maad veerenud väravad ei loe. Teine ring sooritatakse penaltipunktist, kolmas karistusala joonelt, neljas karistusala kaare pealt, viies 25m kauguselt väravast kuni võitja on selgunud. VÕITJATELE VASTAVALT KLUBI VÕIMALUSTELE KAS AUHIND KLUBI POOLT (SALL, MÜTS, SÄRK) JA KINDLASTI KA LOHUTUSAUHINNAD OSAVÕTJATELE (MÄNGUPILETID JÄRGMISELE KOHTUMISELE, KLEEPSUD VMS).
Variant A	II poolaeg	TUTVUSTAKSE MUUTUSI KOOSSEISUDES JA MUUD MÄNGUGA SEOTUD INFOT. JOOKSVALT TEADUSTAJA INFORMEERIB KUI LÜÜAKSE VÄRAVAD NING NIMETAB VÄRAVALÖÖJAD, VAHETUSED JA EDASTAB MUU MÄNGUGA SEOTUD INFO.
Variant B	II poolaeg	TUTVUSTAKSE MUUTUSI KOOSSEISUDES JA MUUD MÄNGUGA SEOTUD INFOT. POOLAJA ALGUSES JA LÕPUS: „Täna õhtul alates kella J võib A mängijatega muljetada kohas K, mis asub VAHEPEAL, KUI AEGA ON: „Tänase mängu muljed ja tipphetked jõuavad loomulikult ka meie ametlikule Facebook'i leheküljele facebook.com/klubi A.
Variant A	Pärast lõpuvilet	Staadioni teadustaja: „Premium liiga C vooru kohtumine võistkondade A ja B vahel lõppes seisuga S. Meie järgmine kodumäng toimub L kuupäeval, kui võõrustame klubi M. Aitäh kõigile pealtvaatajatele ja kohtumiseni juba järgmisel mängul.“
Variant B	Pärast lõpuvilet	Staadioni teadustaja: „Premium liiga C vooru kohtumine võistkondade A ja B vahel lõppes seisuga S. Meie järgmine kodumäng toimub L kuupäeval, kui võõrustame klubi M. Tänase õhtu jätkuks on võimalik

		meie mängijate ja treeneritega kohtuda kell J kohas K. Tänase kohtumise aitas Teieni tuua meie toetaja H, kes pakub/toodab/vahendab I tooteid ja kellel huvi, saab mängu järgi vaadata järgnevalt kodulehelt (www....ee). Aitäh kõigile pealtvaatajatele ja kohtumiseni juba järgmisel mängul.“
--	--	---

STARDILOEND

(Mängu nimetus)

(Kuupäev, staadion)

kell		minutit
	Kohtunike saabumine hiljemalt	- 75
	Võistkondade saabumine hiljemalt	- 60
	Mängueelne koosolek / Täidetud protokollid	- 60
	Võistkondade soojenduse algus	- 45
	Protokolli koopiad jagamiseks	- 30
	Võistkondade soojenduse lõpp	- 15
	Teadustamine	- 15
	Kohtunike vile kogunemiseks võistkondadele	-
	Mängijate ülevaatus	-
	Võistkonnad hakkavad liikuma väljakule	-
	EJL hümn	-
	Loosimine	- 1
	Kick-off	0
	Eeldatav esimese poolaja lõpp	+ 45
	Võistkonnad väljakule teiseks poolajaks	+ 58
	Teise poolaja algus	+ 60
	Eeldatav mängu lõpp	+ 105

LISA IX: Sanktsioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest

Rikkumine	Sanktsioon (eurodes)	
	PL	EL
Mängude kohustuslike turunduslike tegevuste mittetäitmine	kuni 100	-
Mängueelse informatsiooni ankeedi mittetähtaegne saatmine	20	10
Kokkulepitud mänguvormi mittekasutamine	50	30
Stardiloendist mittekinnipidamine	20	10
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	kuni 100	kuni 75
Nõutud reklaambännerite puudumine	50	-
Turvameetmete rikkumine	kuni 500	kuni 500
Mängijate saatjate puudumine	20	10
Riigilipu ja klubi lippude puudumine	20	10
EJL-i hümnid mitteesitamine	20	10
Varumängijate pinkide mittevastavus juhendile	50	30
Kanderaami puudumine	50	30
Võistkonna meditsiinilise personali puudumine	50	30
Pallipoiste puudumine	kuni 30	kuni 20
Teadustuse puudumine	50	30
Mängukava puudumine	20	10
Toitlustuse puudumine	50	-
Telemängu otseülekande mittetoimimine klubi süül või ülekandeks tehniliste tingimuste mittetäitmine	kuni 4000	-
Telemängul intervjuu andmisest keeldumine	100	-
Kodumängu videosalvestise mittetähtaegne esitamine	kuni 50	-
Pealtvaatajate aruande mittetähtaegne saatmine	20	10

LISA X: Tasud ja sanktsioonid

Tasud:	Summa (eurodes)
Liiga liikmemaks Premium liigas	3770
Liiga liikmemaks Esiliigas	2790
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	1000
Sanktsioonid:	
Loobumiskaotus etteteatamise korral	150
Loobumiskaotus mitteetteteatamise korral	300
Võistkonna võistlustelt mahavõtmine	300
Viis hoiatust ühes mängus	100
Mänguõigust mitteomava mängija protokolli kandmine või osalemine mängus	100
1998. aastal või hiljem sündinud mängija osalemine ühe nädala (7-päevane periood) jooksul rohkem kui kahes mängus	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes mängus päevas	100